RESULTADOS CN AWARDS 2004


King of Swing


FIFA Street


Yoshi Touch & Go


Dragon Ball Z Sagas

CLUB NINTENDO

...l de Nintendo

El siguiente paso: REVOLUTION

Entrevista con Reggie Fils-Aime, vicepresidente de Mercadotecnia de NOA

Precio $22.00 M.N.





NINTENDO POWER

KILLER 7

RESIDENT EVIL 4

Año 14 No 4 Exhibir hasta 26/4/2005



Calci-N
Nestle
NIDO
Crecimiento
6+
Calci-N

SUMARIO



48







ESTE MES REVISAMOS

64



NINTENSIVO

TIPS



74



NINTENDO POWER

EDITORIAL

Ya estamos de regreso para traerte la información fresca que tanto esperas. En esta ocasión tuvimos una interesante entrevista con nuestro cuate Regie Fils-Aime, el vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo of America, quien nos platicó sobre los nuevos proyectos de la compañía y otras tantas cosas que seguro causarán una revolución en tu cabeza. Y como lo prometido es deuda, también nos contestó algunas dudas que tenían los miembros del foro de Club Nintendo; así que si todavía no has entrado, ¿qué esperas? Es un lugar para estar más en contacto con los fans y donde conocerás más chavos -y chavas- con tus mismos gustos.

Para seguir con los estrenos, te invitamos a que cheques la nueva sección "Lognin", en donde Toño Rodríguez nos platicará de las novedades y curiosidades de Nintendo; además, te traemos las últimas noticias sobre el nuevo compendio de Mega Man X para el GameCube y la esperada versión de Arcadia de Mario Kart... ¡sí!, así es: Sega se encargó de F-Zero AC y ahora Namco imprimirá su sello en los Go-Karts; genial, ¿no?

Por último te comentamos que ya están listos los resultados de las votaciones por lo mejor del 2004; aquí tu opinión fue parte fundamental para calificar diversos aspectos de nuestros juegos favoritos, como mejores gráficos o mejor historia original. La verdad todos los juegos merecen un aplauso, pero como es obvio, no todos se llevarán el reconocimiento que te presentamos en la página 60. ¿Qué esperas? Agarra con fuerza la revista y entérate de todos los detalles y sorpresas que Nintendo y Club Nintendo te tienen preparados.

No olvides enviarnos tus comentarios, críticas, sugerencias y demás cuestiones a través del correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com o vía tradicional a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF



Año XIV No. 4 Abril 2005

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

COLABORADOR
Antonio Nieto Cuevas

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL
Germán Arellano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
Mayte Flores Luna

COORDINADOR DE VENTAS
Francisco González G.

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645
Cel: 044 55 30 58 12 81


Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 14 Nº 4. Fecha de publicación: Abril 2005. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

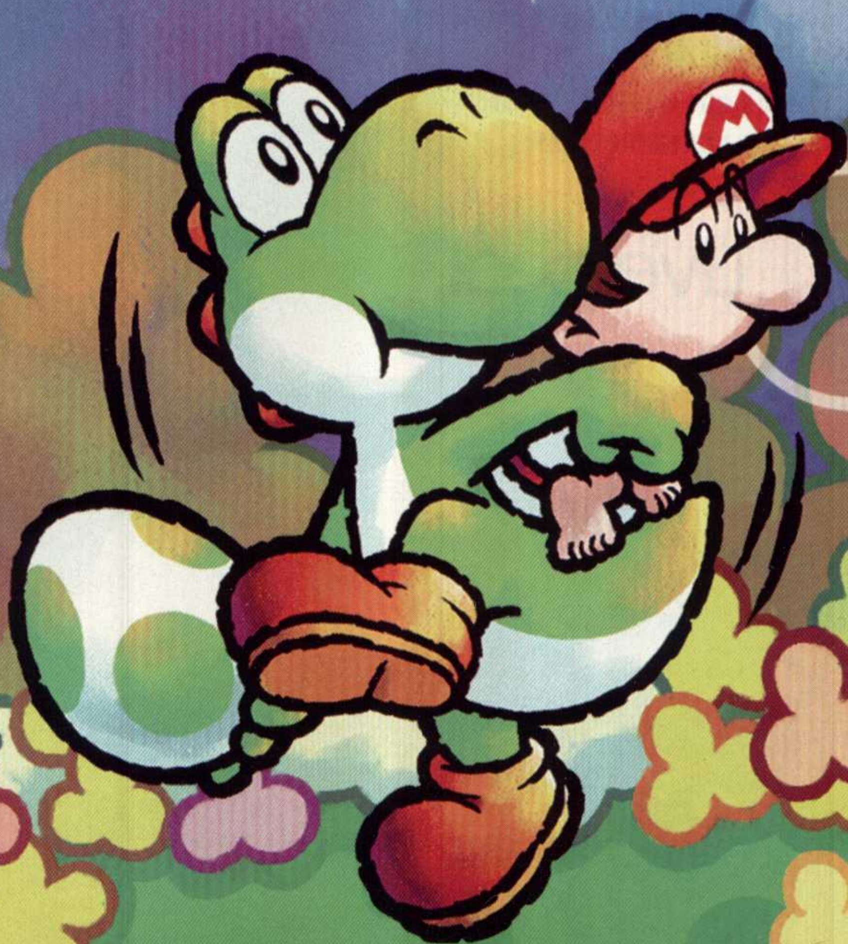
ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 #11-74, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 349-2211. Fax: (571) 349-2211 ext: 108. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 349-2211 ext. 114 y 115; Fax: (571) 217-4454. o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

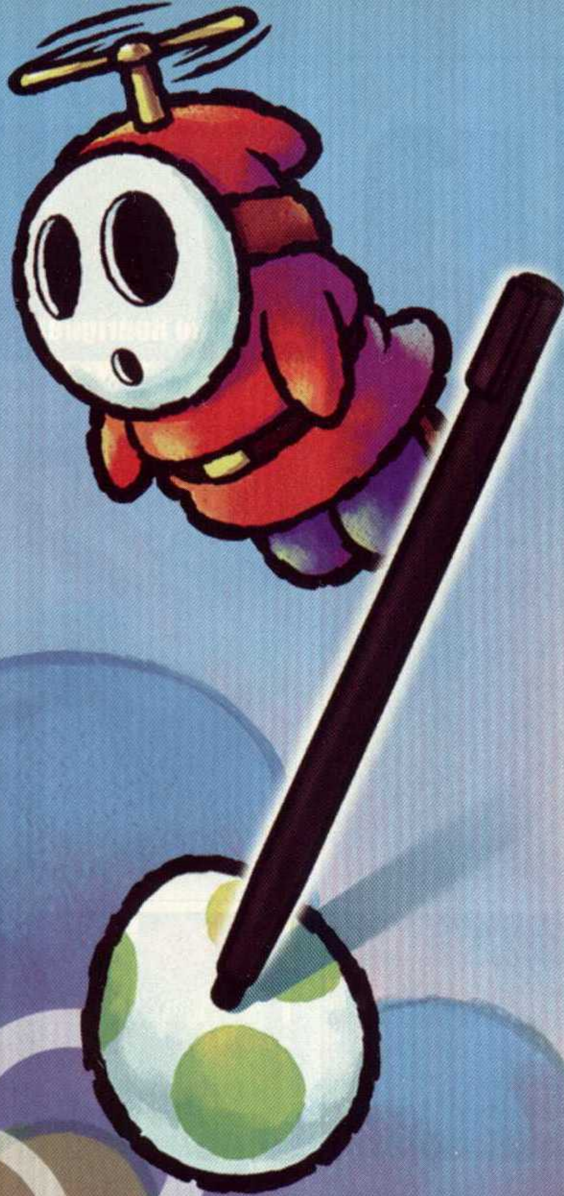
SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

YOSHI Touch & Go





















Después de años de ausencia, el inseparable amigo de **Mario** regresa para enfrentar su primera aventura estelar en el Nintendo DS. Tanto el *gameplay*, como los gráficos en general, son similares a lo visto en **Yoshi's Island**, pero con la diferencia de que ahora puedes controlar las acciones del personaje principal por medio del *Stylus*, llevándote a vivir una nueva experiencia de juego donde interactúas en ambas pantallas ,como ocurrió en **Super Mario 64** o en **WarioWare: Touched!** ¡Qué esperas! De ti depende que nuestros pequeños héroes cumplan su misión. Encuentra toda la información en la...

...página 22

Log@n in

Por Toño Rodríguez

En esta nueva sección encontrarás cosas diferentes y divertidas. Todo lo que veas aquí se relacionará con Nintendo, sus juegos, sistemas y más. Te presentaré cosas que tal vez no estarán disponibles en nuestro mercado, pero otras sí lo harán. Además visitaremos sitios en Internet con contenido recomendable para descargar alguna que otra cosa por ahí. Espero sea de tu agrado y te sirva para conocer algo más.





Estos accesorios para el Nintendo DS sólo están disponibles por el momento en Japón, pero seguramente en un futuro los tendremos para América. ¿Qué tal esos protectores de pantalla? Para aquellos que no son tan cuidadosos.







Accesorios en Japón

Además de estos artículos que tenemos aquí, existe una gran variedad de accesorios que están disponibles en este mercado. Por lo general, cuando llegan a nuestro continente, lo hacen en un tiempo considerable. La mejor forma de conseguirlos es que alguien conocido vaya y te los traiga. O que los pidas por medio de empresas que importan productos con una muy buena ganancia para ellos.





Nueva campaña

Nintendo lanzó la segunda campaña para el Nintendo DS en Japón. La primera imagen corresponde al lanzamiento del sistema. Si quieres ver el anuncio de T.V. de la nueva, entra en www.touch-ds.jp



visita:



http://www.startmayhem.com Aquí verás todos los colores que existen para el GBA SP, además puedes ver algunos videos muy chidos y bajar a tu computadora los wallpapers de cada uno de los diseños.





El evento

Artistas como Chris Rock, Ashton Kutcher, Black Eyed Peas, Katie Holmes, Nicole Richie y Adam Sandler disfrutaron de un buen rato de entretenimiento en la fiesta "Holy Maximony", de Maxim, con los sistemas de Nintendo, en donde el Nintendo DS robó cámara por completo.

Fergie BEP

Nuevos colores






Como lo supusimos desde un rincipio, el Nintendo DS tiene ya nuevos colores. A partir de abril estarán disponibles en Japón. ¿Cuánto tardarán en llegar a América? No lo sabemos aún.

Sólo en Japón:

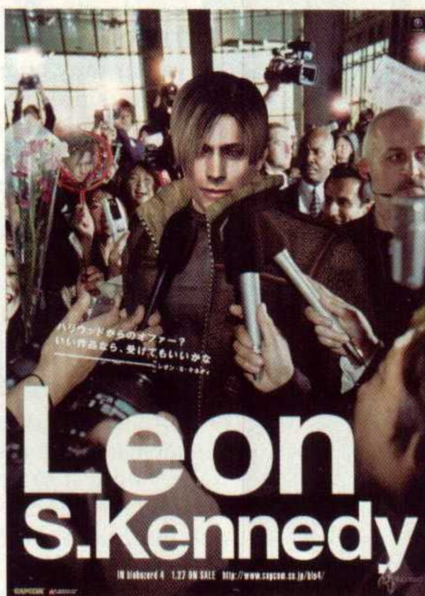
Get! NINTENDO DS

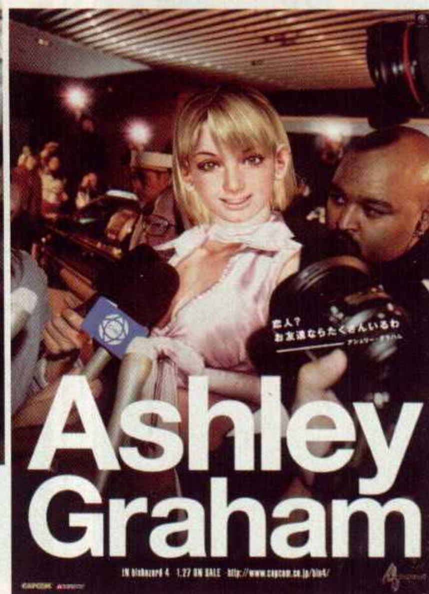




Esta edición de Nintendo DS estará disponible en Japón con una promoción en conjunto con la refresquera.

Así se vivió





Estos son los anuncios que Capcom realizó para el lanzamiento de Resident Evil 4 (Biohazard 4, en Japón). Todos los personajes principales tienen uno.

Otra edición especial de Game Boy



A finales del mes pasado, en Japón, Nintendo lanzó al mercado una edición especial más del Game Boy Advance; sí, ya sabemos que hay tantas versiones que ya hasta perdiste la cuenta, pero déjanos contarte acerca de ésta. Se trata de una versión especial basada en el **Pokémon** más carismático de todos, o sea, **Pikachu**, el Game Boy Advance SP; es de color amarillo, y en la parte de atrás de la pantalla está la cara del **Pokémon** número 25. Seguramente, si eres coleccionista o fan del fenómeno de los monstruos de bolsillo, querrás tener esta edición tan especial, aunque por el momento sólo se encontrará a la venta en el país del Sol Naciente; como siempre, sólo nos queda esperar a que Nintendo de alguna manera lo traiga a nuestro continente.



Un nuevo título de Los Increíbles


© Disney/Pixar

En el mundo siempre existen cosas inimaginables y esta es una de ellas. Resulta que a pesar de ser un juego malísimo, **The Incredibles** para el Nintendo GameCube, obtuvo unas ventas muy buenas, obviamente no gracias a la calidad del juego, sino a la popularidad que alcanzó la película. Si estás pensando que esto es lo inimaginable, estás equivocado, pues ahora viene lo mejor (o peor, según lo quieras



ver): resulta que THQ ha anunciado que ya se encuentra trabajando en una segunda parte de este título; esperemos que ahora sí se pongan las pilas y realicen un buen trabajo, que recuerden que están creando un juego y como tal tiene que divertir. Nosotros sabemos que quieren sacarle el mayor jugo posible a la licencia, pero el precio a pagar podría ser muy alto, ya que los videojugadores terminarán por perder el interés en los títulos de la compañía. Por lo pronto les deseamos la mejor de las suertes en el desarrollo de esta secuela, así como en la de los juegos para Nintendo DS que están anunciados.

Mario Kart a las Arcadias



Si en los videojuegos existiera un premio a la mejor "mancuerna" en cuanto a desarrollo de juegos, actualmente se lo llevarían Nintendo y Namco; primero fue **Donkey Konga**, después **Star Fox Assault** y ahora nos han dejado a todos con los ojos cuadrados al anunciar **Mario Kart: Arcade Grand Prix**, sí, estás leyendo bien, la serie más famosa de *Karts* llegará en los próximos meses a las Arcadias.







Como puedes notar en las imágenes, se ha regresado al estilo tradicional, es decir un personaje por *Kart*; se comentó que el juego contará con 24 pistas distintas divididas en 6 copas. **Mario Kart** es sinónimo de diversión *multiplayer*, y esta versión no será la excepción, ya que soportará hasta cuatro jugadores simultáneos. Sobre los personajes, no se dieron a conocer todos los nombres, pero serán ocho los pilotos por parte de Nintendo, de entre los que se confirmó a **Mario**, **Donkey Kong** y **Luigi**; por parte de Namco se mencionaron dos nombres, **Pac-Man** y **Blinky**. Un detalle que vale la pena destacar, es que la Arcadia cuenta con una cámara para capturar el rostro de los jugadores, para que durante la carrera aparezca en un pequeño recuadro al lado de los bólidos; esto, para ayudar a identificar a los competidores.





Por el momento no se ha comentado nada en cuanto a fechas de salida o si llegará a América; pero al ser una serie de las consentidas de los videojugadores, no dudamos que podamos disfrutarla en algún tiempo.

RPG en red para el Nintendo DS



El año pasado, **Hironobu Sakaguchi,** el creativo que está detrás de la maravillosa saga de **Final Fantasy**, dejó Squaresoft por problemas internos; pero esto no le impidió el que siguiera en la industria y fundara una compañía de nombre Mistwalker, junto con otros programadores que decidieron acompañarlo en esta aventura. Ahora que su nueva sociedad está más establecida, ha decidido que el primer juego que desarrollarán va a ser para el Nintendo DS; de los pocos detalles que se dieron a conocer, se mencionó que el género elegido para el título será el RPG, lo cual era lo más lógico tomando en cuenta el pasado de **Sakaguchi**; en cuanto a *gameplay*, sólo se sabe que podrán participar entre cuatro y cinco personas simultáneamente. El talento de **Hironobu** es innegable, y estamos seguros de que este nuevo juego, cualquiera que este sea, será igual de bueno que sus anteriores creaciones.

Más béisbol para el Nintendo GameCube

Al parecer, Nintendo quiere apoyar fuertemente al "rey de los deportes" en el Cubos, porque como te informamos oportunamente en febrero, se encuentra bajo desarrollo **Mario Baseball**; pero además nos han dado otra agradable sorpresa a mediados de este mes, podremos disfrutar de **Nintendo Pennant Chase Baseball**, un juego del que hasta hace poco nadie sabía siquiera que estaba planeado. A diferencia del juego de **Mario**, éste estará más orientado a la simulación, es decir, contendrá las reglas reales de juego así como estrategias; podrás utilizar a todos los equipos de las ligas estadounidenses de béisbol, y como es obvio, todos los jugadores tendrán nombres reales y las características físicas de sus contrapartes en la vida real. Si eres aficionado a este deporte, no debes dejarlo pasar. Como mencionó la gente de Nintendo, "**Pennant Chase** es un juego que combina todo el realismo de este deporte, con la calidad en *gameplay* que los consumidores esperan de Nintendo".



Too Human, vuelve de las cenizas

¿Recuerdas que después de que Silicon Knights desarrollara **Eternal Darkness**, mencionaron que se encontraban realizando otro título parecido pero de nombre **Too Human**? Todo apuntaba a que se trataba de un buen proyecto; se mostraron algunos videos e imágenes donde se podía apreciar una aventura bastante bizarra y obscura. Pasó el tiempo, llegó el E3 en su edición 2004 y ya no se dijo nada del juego; poco después se canceló; todos ya estábamos resignados a perdernos un título que prometía bastante, pero ahora que ya estamos cerca del E3 de este año, hay rumores de que la compañía ha retomado los avances, y que el título será mostrado en el evento de Los Ángeles. Silicon Knights es una compañía con mucho talento, y a pesar de que sólo tiene un juego en su historial, logró demostrar de lo que es capaz; ojalá y los rumores sean ciertos, porque en estos momentos, la industria necesita de compañías como esta.

Nueva recopilación de Mega Man

Capcom ha hecho un anuncio que estamos seguros, alegrará a todos los jugadores amantes de los juegos en 2D, y es que después del éxito que obtuvo **Mega Man Anniversary** Collection, han decidido lanzar otra recopilación de las aventuras de nuestro héroe azul, pero esta vez de la serie "X". El compendio aparecerá en el Nintendo GameCube, aunque todavía sin una fecha específica; incluirá los tres juegos que salieron para el Super Nintendo (sin duda los mejores de la serie), así como los siguientes tres que aparecieron para otra consola. Los juegos "X" de **Mega Man** siempre se caracterizaron por su emotiva historia, la cual creemos que se había perdido un poco en las aventuras recientes de este personaje; por fortuna, las nuevas generaciones van a poder conocer el origen de la que sin duda es una de las franquicias más importantes de la industria.









Qué bueno que Capcom esté tomando este tipo de decisiones; ahora sólo esperemos que la conserve y adopte a otras franquicias de la compañía,

¿A poco no te gustaría ver una recopilación de *Final Fight* o *de Breath* of Fire?

El Revolution, ya en boca de todos

La nueva consola casera de Nintendo conocida hasta ahora con el nombre clave de Revolution, está creando muchas expectativas; todos estamos ansiosos por que llegue el E3 para por fin conocerla, y algunas declaraciones nos hacen desear que el tiempo pase más rápido. El creador de la serie de juegos **Doom**, **John Romero**, se expresó muy bien de las acciones que Nintendo está tomando mediante el Nintendo DS para apoyar e incitar la creación de juegos más ingeniosos. También comentó que lo que ofrecerá Nintendo mediante Revolution, será "verdaderamente interesante", lo que nos hace pensar en que quizá el programador ya conoce algo de la nueva plataforma. Un mes, solamente falta un mes para el *E3*, donde Nintendo piensa "revivir" la industria de los videojuegos con lo que saben hacer mejor: innovar. No sabemos qué vaya a mostrar la gran N en el evento del siguiente mes, pero de lo que sí estamos seguros es de que marcará un antes y un después para el mundo de los videojuegos.

Juego fantástico

Todavía no se estrena la película de los cuatro fantásticos, y ya se dio a conocer que Activision está desarrollando un juego basado en la cinta. Algunos de los detalles que, según mencionaron incluirá el juego, son que se va a cambiar un poco el argumento del filme para adaptarlo un poco más al del cómic, además de que varios elementos en cuanto a la historia serán exclusivos del videojuego. Se dijo que vas a poder cambiar en cualquier momento de héroe, ya que obviamente, cada uno tiene diferentes poderes que te pueden servir para pasar situaciones específicas; al igual que **Pikmin**, también podrás dejar a un par de personajes realizando alguna tarea, mientras tú exploras otras áreas del nivel. De lo que más llamó nuestra atención, es que al parecer incluirá una opción a pantalla dividida para 4 jugadores simultáneos, lo que hará de la cooperación, el elemento fundamental para terminar los niveles. Cada personaje tendrá cerca de cuarenta movimientos distintos, lo que evitará que el título caiga en la monotonía.



Castlevania en 2D, sólo en el Nintendo DS

El mes pasado les comentamos acerca de la nueva versión de **Castlevania** que Konami está preparando para el Nintendo DS, y estamos seguros que se quedaron con ganas de saber más acerca del título, ¿verdad? Pues bien, ahora les tenemos importantes declaraciones de **Koji Igarashi,** tal vez la persona más importante en el desarrollo de esta saga. Comentó que eligieron el Nintendo DS para continuar la serie, debido a que de entre los sistemas portátiles existentes, el *hardware* de la máquina de Nintendo es lo ideal para realizar nuevas ideas, de las cuales, por cierto, no mencionó nada; sólo se limitó a decir que las capacidades táctiles serán aprovechadas para algo más que marcar conjuros. Además, declaró que **Castlevania**, difícilmente volverá a ser en 2D en las consolas caseras, esto debido a que, según él, el público ya no recibe bien a los juegos que no son en 3D, y que por tal razón las ventas no serían tan buenas, por lo que la saga por lo menos en las consolas caseras se quedará en las tres dimensiones un buen rato. Esto nos hizo reflexionar; es muy triste ver cómo los juegos, por tener que adaptarse a las tendencias actuales, pierdan su identidad, y ver cómo algunos jugadores sólo toman en cuenta los gráficos o el sonido, en lugar del *gameplay* o el factor diversión.







Por lo pronto, aquí les presentamos las nuevas imágenes de la aventura de Soma Cruz.



TUS PREGUNTAS A: MARIO

Se acerca la hora de que el mago saque el conejo del sombrero o, mejor dicho, de que Nintendo nos revele más detalles de la revolución. El E3 está a un mes y ahora la expectación es mayor por lo que se mostrarán títulos como The Legend of Zelda y el mismísimo sistema que todos esperamos: Nintendo Revolution. Pero mientras tachas los numeritos de tu calendario para esa fecha histórica, me detendré un instante para despejarte esas dudillas que te roban el sueño.

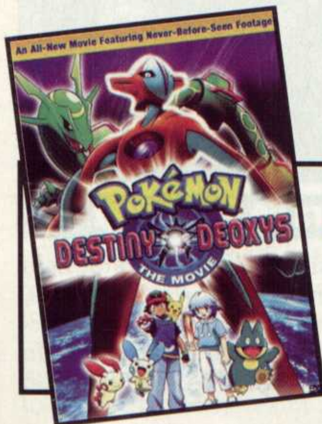
Mario

Pokémon Deoxys en DVD

Hola, **Mario**. Mando este correo para decirles que en la página de **Pokémon** aparece que en la ciudad de Nueva York se estrenó una película del nuevo y misterioso **Pokémon Deoxys**, y yo me preguntaba lo siguiente: ¿sabes si esta película podría llegar a nuestro país?, pues según lo que vi en los cortos, está increíble. Bueno, espero que me puedas responder.

Carlos Sánchez Romero
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Charly! Para que una película llegue a cierto país, depende de las distribuidoras. En el caso de **Pokémon: Destiny Deoxys**, no se ha comentado sobre exhibirla en México, pero para tu fortuna, esta nueva historia protagonizada por **Rayquaza** y **Deoxys** ya está disponible en DVD (Región 1) y la puedes comprar por Internet en páginas como Amazon, Ebay o BestBuy. ¡Suerte en tu búsqueda!



Si eres un verdadero fan de **Pokémon**, las películas te serán de gran interés. Encuéntralas en tu tienda de cómics favorita, o pídelas por Internet.

¿Nintendo DSP?

Mario, mucha gente dice que Nintendo hará una nueva versión del NDS, que será llamada DSP y que incluso tendrá mejores pantallas y otros avances; ¿qué hay de cierto en ello?

Javier Ramos
Córdoba, Veracruz

¿Un nuevo DS? Para nada. Nintendo no ha comentado nada al respecto, y tomando en cuenta que el Nintendo DS salió hace poco más de cuatro meses, dudo mucho que se piense lanzar otra versión actualizada, al menos no tan pronto. Mientras te comento que este es el tal DSP, pero es un chip -como el FX o FX2- para el SNES y contó con cuatro diferentes versiones con el mismo *hardware*, aunque con otro *software*. Un claro ejemplo son los juegos Top Gear 3000, **Pilotwings**, **Dungeon Master** o el mismísimo **Mario Kart**.

La sangre de Ganondorf

Hola, Club Nintendo. ¿Por qué en mi juego de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para N64, al final a **Ganondorf** le sale sangre verde mientras que en el de mi amigo sale roja? Y otra pregunta: ¿en **Soul Calibur II** hay alguna forma para jugar con **Inferno**?

Alejandro Castellanos Douinis
Mérida, Yucatán

La primera edición de cartuchos de Ocarina of Time causó un poco de controversia porque algunas de las canciones del *Fire Temple* -con voces diciendo "Dios es grandioso" en árabe- eran ofensivas para algunos, así como también el color de la sangre de **Ganondorf** que se ve cuando pelea contra **Link** en el castillo de **Ganon**. Estos pequeñitos detalles fueron cambiados para las versiones siguientes, cambiando el color de la sangre a verde y eliminando la frase antes mencionada. Si eres uno de los afortunados en tener un juego de la primera edición, ¡consérvalo como tu mayor tesoro!, ya que a estas fechas es un artículo de colección. En cuanto a **Inferno**... sencillamente no puedes conseguirlo; nada más está disponible para pelear contra él y no con él.



El nuevo **Yoshi** es un pequeño recién nacido, pero eso no impide que se convierta en uno de tus poderosos aliados para terminar esta excelente aventura.

El poder de Yoshi

Hola, **Mario**. Mi nombre es Elizabeth. Mi hermana y yo hemos comprado mucho sus revistas. Quisiera que me ayudaran con el juego de "**Paper Mario: The Thousand Year Door**", pues este es mi problema: ya estoy en la Liga Menor y quiero vencer a "**Iron Cleft**", pero no sé cómo. Me urge acabar el juego. ¿Cómo los puedo derrotar?

Elizabeth Pérez
Vía correo electrónico

Hola, Elizabeth, ¿cómo estás? Supongo que ya intentaste todo y no puedes por ningún medio, pero, ¿qué crees?, tu problema se soluciona fácil: primero debes tener a **Yoshi** en tu equipo, y cuando te enfrentes a este par de villanos, usa la habilidad del enérgico pequeñín para tragarte a uno de ellos y después escúpelo contra el otro; así ellos se golpearán con su mismo poder. Con esto los vences de un solo golpe. ¿Ya ves?: más vale maña que fuerza. Pelearás contra ellos otras veces, así que repite la acción y listo.



GBA media player

Saludos, seguidores de CN. Quiero hacer una pregunta importante. He leído de varias fuentes que Nintendo sacó en Japón un adaptador para el GBA y el NDS, que podrá reproducir MP3 y video. Quisiera saber si este adaptador llegará a América, ya que estoy viendo comprar el NDS entre otros portátiles.

Manuel Santiago
Morelia, Michoacán

Así es, mi estimado Manuel: el adaptador que mencionas es un pequeño cartucho que se inserta en el *slot* del GBA o Nintendo DS, permitiéndote reproducir archivos en formato MP3, así como también segmentos de video MPEG-4 y, por si fuera poco, usa tarjetas SD (*Secure Digital*) para almacenar la información. Este dispositivo se conoce en Japón como **Play Yan** y esperamos que próximamente llegue a nuestro continente para ampliar la gama de funciones de ambos portátiles.

¿Y la vaca?

Supimos sobre una entrevista que le hicieron al productor ejecutivo de **RE4**, el señor Kobayashi, en donde dijo que es esencial interactuar con los animales en el juego y el dato que más nos llamó la atención fue sobre la vaca que aparece al principio en el "Pueblo" y dice que se puede interactuar con ella al punto de convertirla en una hamburguesa; ¿es esto posible?; y si es así, quisiéramos saber cómo se "interactúa" con la vaca; ¿o acaso es un típico engaño?

Manuel y Ericka Alfaro
Metepec, Edo. de México

¡Qué tal, mis queridos amigos! Es cierto que interactúas con los animales; por ejemplo, el lobo que está al principio del juego te echará la mano con un **Gigante**; al dispararle a los cuervos, obtendrás *items* como balas o hierbas; las gallinas, igual que las serpientes, dejarán huevos para regenerar tu energía, y la vaca... pues esa sí está de adorno, porque ni da leche ni sirve para prepararte hamburguesas o una buena arrachera. Así que déjala tranquila y no gastes tu tiempo probando tu habilidad con el cuchillo.

Foros de Club Nintendo

¡Qué onda, **Mario**! Oye, ya entré a los foros, pero no sé qué necesito para registrarme. Tengo 12 años y me encantaría formar parte de la comunidad de Club Nintendo. ¿Podrías ayudarme?

Rodrigo Solís
Monterrey, Nuevo León

Registrarse es tan fácil como abrir una bolsa de papitas: simplemente necesitas elegir el *login* (pseudónimo) que deseas y el *password* (clave de acceso); los demás datos son opcionales. Ten presente que la cuenta de correo electrónico que registres debe ser verídica y con espacio libre para recibir el *e-mail* de activación –cuando te llegue, simplemente da *click* en activar cuenta y listo-. Y a ti, que tienes menos de 13 años, te llegará un correo con los datos que ingresaste para que tus padres den la autorización; dicho mensaje lo debes reenviar (con todos los datos adjuntos y la autorización) a la cuenta allí especificada, para que nosotros activemos tu cuenta. Suerte en el registro y allí te esperamos para hacer más grande la comunidad de Club Nintendo.



¡Vaya! un cartuchito como estos vendrá a dar un respiro al GBA SP; ahora podrás escuchar tus rolas favoritas sin importar dónde te encuentres. No olvides comprar tu tarjeta de memoria para aumentar la capacidad.

LA PREGUNTA DEL MES



Progressive Scan

¡Hola, Mario y amigos de Club Nintendo! Te escribo porque tengo varios juegos de GameCube en los que aparece en la parte de atrás "*Progresive Scan Compatible*" y no tengo la más mínima idea de lo que es. Tú, Mario, que lo sabes todo acerca del tema, ¿me podrías decir qué es eso?

Juan Pablo Rojas
Vía correo electrónico

La mayoría de los televisores convencionales cuenta con escaneo entrelazado; ¿qué es esto?; pues es una tecnología que se empleó desde los años 30 para los aparatos de TV análogos con el fin de reducir el parpadeo. Y trabaja alternando las líneas de superior a inferior de tal forma que no percibes el barrido de la imagen. En cambio, el escaneo progresivo (*Progressive Scan*) realiza el dibujo de la imagen línea por línea a la vez y sin dejar huecos, logrando una imagen espectacular de alta definición. En resumen, se ve más nítida y suavizada. Si tienes una HDTV (*High Definition TV*), haz la prueba y verás el cambio.



Para activar el *Progressive Scan* en un juego (**Metroid Prime**, por ejemplo) presiona y mantén oprimido el Botón B mientras el logo del GameCube esté desplegado y hasta que aparezca el mensaje *"Do you want to display the game in progressive scan mode?* Para que funcione, debes tener una tele que soporte esta modalidad, así como un *Component Video Cable* para tu GCN.






Imágenes falsas de la revolución

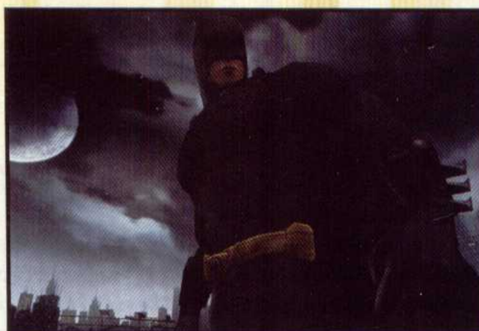
¡Qué pasó, **Mario**! Fíjate que navegando por Internet me encontré con unas imágenes que supuestamente corresponden al prototipo del Nintendo Revolution. ¿Son ciertas o son creación de algún ocioso con mucho tiempo libre?

Alejandro Hernández
Guatemala

Así es, Alex, tales fotografías están circulando por todo el orbe como el último chisme sobre el divorcio de Jennifer Aniston. Pero no creas lo que ves; todo se trata de un engaño que pretende confundir a los fans de Nintendo, y no es la primera vez que pasa: lo hemos visto con el NDS, con el GameCube y ahora con el Revolution. Por su parte, Nintendo no dará detalles sobre la forma estética de su nuevo sistema sino hasta después del E3, o pocos meses antes de su lanzamiento. Tampoco creas mucho lo que se comenta en páginas de fans, ya que muchos sólo intentan crear confusión o aprovechar el *April's Fools* para embromar a los ingenuos, y que no es más que el Día de los Inocentes en EU.



Parece un tortillero o una waflera, pero dudo mucho que se aseme-je a lo que será el Revolution. Checa nuestra próxima edición especial del E3 y sal de dudas.



Tim Burton nos trajo las primeras partes del caballero oscuro, y ahora la acción regresa para mostrarnos sus inicios como superhéroe.

Star Wars en DS y GBA

Hola, **Mario**. Soy uno de tantos fans de la serie de **Star Wars** y ahora que George Lucas ya tiene en puerta el estreno de **Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith**, me pregunto: ¿saldrá un juego de la película para el Nintendo GameCube? De ser así, ¿cuándo estará listo?

Hugo Prado
México, DF

Lamento decepcionarte, mi buen amigo. Por lo pronto no hay ningún juego basado en la próxima película de **Star Wars** para el Nintendo GameCube –esperemos que pronto hagan algo al respecto–; sin embargo, sí saldrá una versión para el Nintendo DS y otra para el Game Boy Advance, ambas por parte de Ubisoft, que por cierto, hizo un gran trabajo con **Star Wars: Apprentice of the Force** (GBA). Cada juego ofrecerá retos y misiones extraídos directamente de la película y se planea que salgan a la venta el mismo día del estreno de **Revenge of the Sith**.

Batman Begins

Mi buen amigo **Mario**. ¿Cómo va todo por allá? He visto videos de la nueva película de **Batman** y se ve genial, pero quiero saber si habrá una adaptación para el Nintendo GameCube o Nintendo DS. ¿Podrías resolverme esta duda?

Genaro Canas
Colombia

¡Buenas noticias, cuate! La nueva película de **Batman**, dirigida por Christopher Nolan y estelarizada por Christian Bale, tendrá su adaptación no sólo en el Nintendo GameCube, sino también en el pequeño Game Boy Advance. Y como es de esperarse, la historia sigue fielmente las aventuras del multimillonario **Bruce Wayne** hacia el camino por convertirse en el caballero oscuro que combatirá a los bizarros y entretenidos villanos de Ciudad Gótica a lo largo de 14 escenarios sombríos y atestados de peligros. El juego estará listo para su estreno simultáneo con el filme.

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas han sido editados de su formato original, para su mejor lectura.

Muchas gracias a todos los que escribieron, y a los que no, pues los invito a que me manden sus dudas existenciales a la redacción de Club Nintendo para responderlas como lo hemos hecho a través de estos años. También son bienvenidos tus comentarios, quejas, chistes, anécdotas y en sí, todo lo que quieras compartir con nosotros. ¡Hasta la próxima!

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Felipe Tudela, Santiago, Chile.
Christian Lugo, Guanica, Puerto Rico.
Kenny Huang, Comayagua, Honduras.
Enrique Perea, Colima, México.
Manuel Muñoz, Atizapán, México.
Roberto Moya, Santiago, Chile.
Ángel Rosiles, Cd. Neza, México.
Hugo Aguilar, Yucatán, México.

El rombo

En la portada del número pasado estuvo aquí.



CLUB NINTENDO POLL

¡Ya se fue el primero! ¿Quién sigue?



La respuesta ha sido excelente. Si no ganaste , no te desanimes; continúa enviando tus correos electrónicos con tus opiniones y podrás ser el afortunado que se lleve un Nintendo DS. Tienes todavía nueve ediciones por delante. ¡Suerte!

CLUB NINTENDO

Nombre completo **Dirección** **Ciudad** **Estado** **C.P.**

Teléfono **Fecha de nacimiento** **Suscriptor SÍ o NO** **Lector desde**

A) ¿Cuántos años tienes?

B) ¿Qué sistemas de Nintendo tienes?

C) En este número ¿cuál fue la sección que más te gustó?

D) ¿Cuál fue tu review favorito?
1. Yoshi´s Touch & Go!
2. Banjo Pilot
3. Dragon Ball Z
4. Wario Ware Twisted
5. FIFA Street

E) ¿Qué guía te gustó más?
1. Zelda: The Minish Cap
2. Resident Evil 4
3. Star Fox Assault

F) ¿Has visitado alguna vez el sitio de Internet de Club Nintendo?

G) ¿Participas en las encuestas que se realizan en el sitio de Internet de Club Nintendo?

H) ¿Conoces los Foros de Club Nintendo en Internet?

I) ¿Eres miembro de los foros?

Si no conoces nuestro sitio y foros en Internet, visítanos y participa con nosotros. Entra a esta dirección:
www.nintendo.com.mx

BASES

Tienes hasta el 31 de abril de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: cnpoll@clubnintendomx.com con título CN POLL ABRIL (contará sólo un correo por lector). El correo #50 que llegue con todas las respuestas de la encuesta (de la A a la I) será el ganador y recibirá la notificación vía telefónica el día 3 de mayo de 2005. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección completa y teléfono con lada), pues de lo contrario tu participación no será válida. Si eres el ganador(a) y vives en el Distrito Federal o Área Metropolitana tendrás que venir a recoger tu premio con identificación del 4 de mayo de 2005 al 20 de mayo de 2005, de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas, a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, 2º piso, Colonia Santa Fe, México, D.F, C.P. 01210. Y si eres del interior del país te enviaremos tu premio por mensajería antes del 31 de mayo de 2005. El premio no es intercambiable. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Únete al mejor equipo

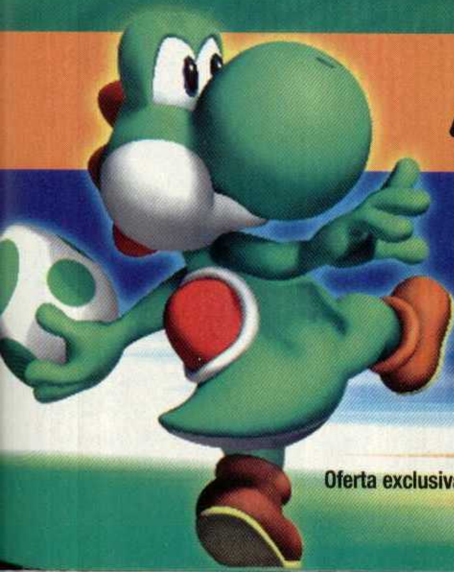
Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

© 2004 Nintendo

Obtén un 25% de descuento

Por sólo $198.00 recibe 12 ejemplares.
Precio normal $264.00



¡Suscribirse es muy fácil!

Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70

Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala

Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 30 de abril de 2005. Únicamente para la República Mexicana.

Another Code

NINTENDO DS

Nintendo



Nueva vida al género

Normalmente, este tipo de juegos, las aventuras gráficas, no son tan populares en nuestro país, debido principalmente a que la interfase es algo complicada de entender; ahora, si le sumas que las historias por lo general son algo malas o aburridas, pues da como resultado que este género prácticamente no existiera. Sin embargo, nunca es tarde para intentar hacer bien las cosas, y es así como Nintendo está diseñando **Another Code**, un título con una historia envolvente, que usa las bondades del sistema para que sea fácil el interactuar con el juego.

A descubrir el misterio

En el juego, tomas el papel de una joven de nombre **Ashley**, quien se ha enterado de que su papá ha desaparecido sin dejar rastro, lo que se le hace muy sospechoso; lo único que conoce, es que probablemente se encuentra en una isla cerca de su hogar. La manera en la que se desenvuelve la historia, es muy buena; los giros que toma te provocarán sentimientos encontrados, a la vez que no querrás dejarlo sino hasta terminarlo.



Los gráficos te harán creer que estás viendo un anime.

Toca, juega y resuelve

Al ser una aventura gráfica, la dinámica del juego se centra en la resolución de acertijos, mediante pistas que reúnes en los distintos escenarios que visitas; para hacerlo, deberás hacer uso del *stylus*; por ejemplo, te puedes encontrar con una tabla destrozada que indicaba algún camino; entonces, en la pantalla de abajo, aparecerán los pedazos, y tienes que "jalarlos" como si resolvieras un rompecabezas, o también con el *stylus* puedes abrir candados o anotar cosas. Para facilitar tu misión, contarás con una máquina llamada **Another**; es muy parecida en forma a un Nintendo DS, pero tiene la peculiaridad de leer el pensamiento de la gente, con lo que obviamente, obtendrás datos de bastante utilidad para dar con el paradero de tu padre.



Una manera distinta de ver al mundo

Las pantallas del Nintendo DS se utilizan de la siguiente manera: en la táctil, la perspectiva que tendremos será aérea, mientras que en la pantalla de arriba, veremos a través de los ojos de **Ashley**, o sea una vista en primera persona. Para dirigir a la protagonista en el juego, usaremos el *stylus*, y bastará con apuntar al lugar a donde queremos ir, para que nuestra peliblanca amiga corra a él. Cuando te encuentres sin moverte, la pantalla superior te mostrará el paisaje de una manera más libre, es decir, podrás voltear a cualquier lado, de tal modo que puedas investigar más a fondo la zona.



En cualquier rincón puedes encontrar una pista valiosa.

A esperar...

El NDS le ha otorgado a todos los géneros nuevas posibilidades de expansión, que nadie había imaginado. Llega el turno de que impulse también a las aventuras gráficas; quizá sea lo que el Nintendo DS necesitaba para dar ese paso que las consolide como género. El único problema es que su salida en América aún no está confirmada, pero gracias a su fresca propuesta, Nintendo considera traerlo.

¡Sigue el ritmo!

Como siempre, es Nintendo quien demuestra la manera en que se deben utilizar las características especiales del Nintendo DS; esta vez no con una aventura galáctica o mediante minijuegos, sino con un título perteneciente al género musical. Con **Jam With the Band**, la gran N ve por fin concretada una idea que tenía desde el lanzamiento del GBA, pero que por la limitante en cuanto a almacenamiento que tienen los cartuchos de dicha portátil, la idea se tuvo que posponer. El concepto es simple: seguir el ritmo de varias melodías, presionando los botones de la consola en un momento justo, pero con ese toque tan especial que sólo Nintendo tiene.



¿Bajo qué nombre guardarás tus récords?



Ser un DJ no es nada sencillo.



Calcula bien el momento para presionar el botón.

Simple, pero divertido

Al inicio del juego podrás elegir de entre varias melodías, de las que destacan algunas de los juegos clásicos de Nintendo como **Super Smash Bros**; una vez hecho esto, en la pantalla superior aparecerán las notas, que serán representadas por los botones de tu NDS; se recorrerán desde la derecha hasta llegar a una silueta del lado izquierdo, y obviamente, tendrás que presionar el botón específico, en el momento, en el que pase sobre la silueta; mientras más exacto lo hagas, más puntos obtendrás.



Lo mejor es jugar entre cuatro personas a la vez.



Puedes seleccionar de entre varios estilos musicales.



Descansa un poco, para relajarte.

¡Conviértete en compositor!



Crea tus propias melodías, con ayuda del *Stylus*.

Para que nunca te aburras de este juego, incluye una opción bastante interesante, donde puedes editar tus propias melodías; pero no es el hecho de poderlo hacer, sino cómo lo haces. Vas a tener dos opciones: en la primera de ellas, en la pantalla inferior, aparecerá un pentagrama, y con el *Stylus* debes dibujar las notas en él; al principio es un poco difícil el darles el "tiempo" correcto, pero después de un rato te acostumbrarás. En la segunda opción que tienes para la creación de música, utilizas el micrófono del sistema; tienes que decir la nota que deseas, el DS la reconocerá y plasmará en el pentagrama.



Junta a la banda

Lo de crear nuevos temas está muy padre, pero lo que más destaca de este título, es que puedes jugarlo hasta con ocho amigos más; cada uno debe tener su Nintendo DS, pero lo bueno es que sólo necesitan una tarjeta de juego. No creas que se trata del típico *multiplayer* donde se compite por ver quién hace más puntos, no; aquí deberán acompañar una canción entre todos; antes de esto, podrán elegir de entre veinte diferentes instrumentos, como guitarras, tambores o flautas; ahora entre todos, deben hacer lo posible por no perder el ritmo, ya que afectaría el desempeño de los demás.

La última melodía

Este título salió junto con el lanzamiento del Nintendo DS allá en Japón, e inmediatamente se colocó como uno de los más vendidos; no dudamos que en América logre lo mismo; de hecho sería extraño que no lo consiguiera; da gusto ver juegos tan ingeniosos como éste, además de que deja claro que el DS es algo más que sólo "raspar la pantalla", como algunos piensan.



¿Qué me quieres decir?



CLUB NINTENDO

IMÁGENES Y TIPS

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

$13.00 + IVA por imagen

Ejemplo: ABC — CN FOTO P1

al Number — 31111



CN FOTO P1



CN FOTO P2



CN FOTO P3



CN FOTO P4



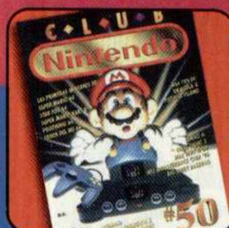
CN FOTO P5



CN FOTO P6



CN FOTO P7



CN FOTO P8



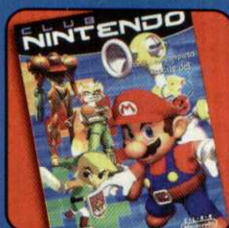
CN FOTO P9



CN FOTO P10



CN FOTO P11



CN FOTO P12



CN FOTO P13



CN FOTO P14



CN FOTO P15



CN FOTO P16



CN FOTO P17



CN FOTO P18



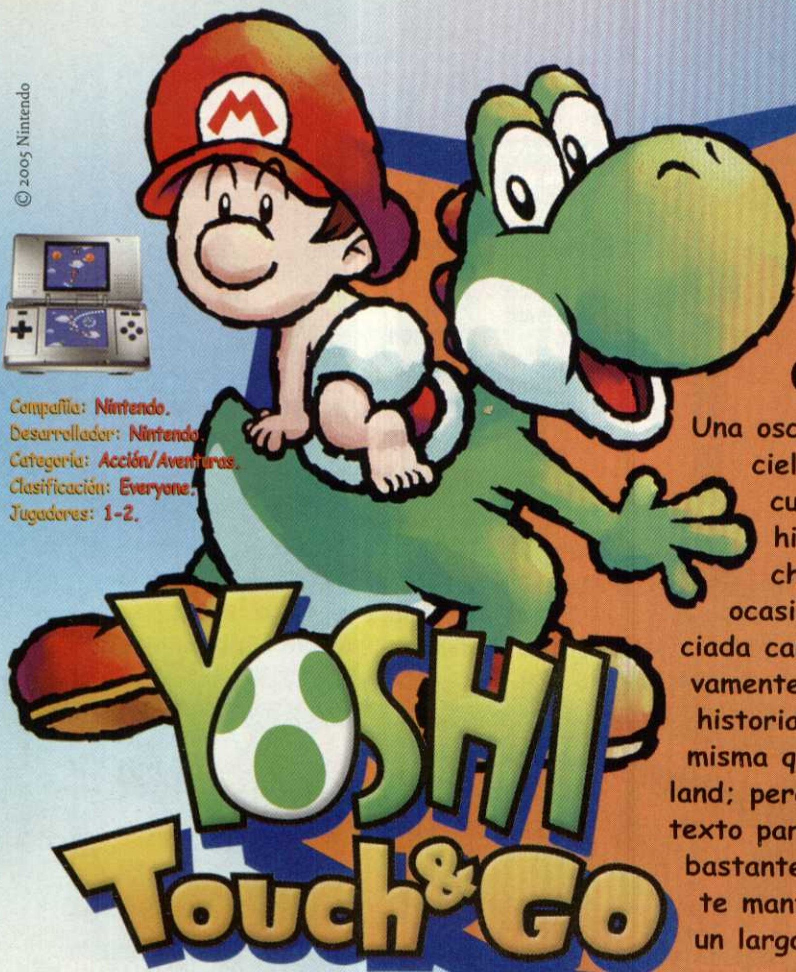
CN FOTO P19



CN FOTO P20



Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Nintendo.
Categoría: Acción/Aventuras.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1-2.



¡Yoshi y Baby Mario vuelven a la acción!

Cuenta una historia...

Una oscura noche, una cigüeña volaba por los cielos llevando un par de bebés. Pero cuando iba sobrevolando la isla de Yoshi, una veloz sombra chocó contra ella, ocasionando que la preciada carga cayera. Efectivamente suena familiar la historia; de hecho, es la misma que en Yoshi´s Island; pero es un buen pretexto para lanzar un juego bastante entretenido que te mantendrá ocupado por un largo tiempo.





¡Pulso de maraquero!

La principal diferencia de éste, como otros juegos de la serie, es indudablemente el uso del Stylus para controlar las acciones de Yoshi, en su camino para proteger al bebé Mario. Deberás usar el Stylus con mucha precisión para lanzar los huevos a tus enemigos, dirigir a Yoshi a donde quieras que vaya, e inclusive hacer que salte para evadir los peligros de la isla. Dependiendo del modo en el que estés jugando, podrás usar este aditamento para otras funciones, como encerrar a tus enemigos en nubes, arrojar monedas o guiar al pequeño Mario a través de los cielos.

Reta a un amigo

Este juego cuenta con varios modos para que te diviertas en grande; pero una opción que nos gustó mucho es la de poder retar a un amigo, a tu hermano o a quien quieras en feroces enfrentamientos, cada quien con su Nintendo DS, para ver quién es el mejor de Yoshi´s Touch & Go. Puedes participar en Endurance Mode e intentar conseguir los récords más altos en Store Attack. Recuerda que lo más importante es la diversión, por lo que tendrás horas y horas de sano entretenimiento con este título. Estamos seguros de que dejará satisfechos a los fans de Yoshi.





Personajes clásicos y nuevos

En la isla de Yoshi cohabitan muchas especies de personajes, desde los más amigables (como Yoshi y sus congéneres), hasta los más peligrosos seres. Claro está que Baby Mario y Baby Luigi están en el reparto, pero también veremos a Kammy Copa y sus secuaces, quienes serán los rivales a vencer. Si disfrutaste de Yoshi´s Island y Yoshi´s Store, este es un título que no te puedes perder.



¿Modo vertical?

Este juego contiene dos estilos distintos de gameplay, uno vertical y otro horizontal, para que vayas avanzando y progresando por el juego. En el primer caso, debes usar el Stylus para obtener nubes del cielo; dirigir a Baby Mario de manera que escape de los enemigos y los peligros, mientras cae de nuevo al suelo. Debes tener nervios de acero y buenos reflejos para poder controlar con efectividad las acciones al estar en este modo. Recuerda que en el Nintendo DS no tienes sólo una, sino dos pantallas a las que deberás prestar toda tu atención. Un movimiento en falso, y Baby Mario o Baby Luigi podrían tener un desenlace muy poco agradable.



Es diferente, pero no tanto...

El Stylus nos ofrece cosas diferentes a lo que la mayoría habíamos jugado antes, aunque no tan desconocidas para otros. En Yoshi´s Touch & Go podemos controlar a un personaje en un mundo en 2D con sólo tocar la pantalla. Si jugaste algunos títulos de SNES como Troddlers, recordarás que podías controlar a los personajes con el Mouse del SNES. Claro que, aunque es similar, la forma de usar el Stylus abre horizontes nuevos para los videojugadores de hoy día. Aun así, la combinación del Stylus con las dos pantallas resulta una experiencia nueva que ningún otro sistema de videojuegos te da; a pesar de que hayas jugado alguna vez con una Palm.



Modo clásico horizontal

En el otro modo, el horizontal, el Stylus te ayudará a hacer que Yoshi salte y arroje huevos mientras recorres los confines de la peligrosa isla. No te preocupes por habilidades y controles difíciles de aprender; con ayuda del Stylus podrás realizar simples y precisos movimientos para disfrutar del juego. Y como es tradición, este juego es apto para todas las edades; sencillo de jugar y de gozar. Claro está que si eres de los que requieren que haya balazos en los juegos, no te lo recomendamos mucho que digamos.

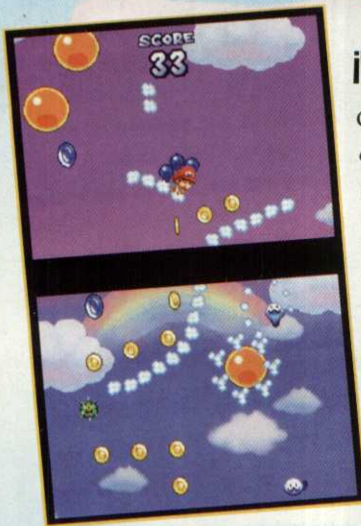




Poderes especiales, movimientos y más

Al tocar una vez a Yoshi, harás que éste dé un gran salto; si lo tocas de nuevo, realizará su ya conocido brinco mantenido, moviendo rápidamente sus piernas para elevarse. Puedes tocar la pantalla para lanzar los huevos que recolectarán monedas y acabarán con los enemigos a su paso. También puedes usar las nubes para encerrar a los enemigos y convertirlos en monedas, que puedes arrojarle a Yoshi con el Stylus.





¡Fuera nubes!

Como podrás imaginarte, seguir la acción en las dos pantallas puede resultar algo confuso o ponerse un poco difícil a veces; puede llegar el momento en el que el pequeño Baby Mario esté deslizándose contento por las nubes, pero también puede quedarse atorado y detener su carrera de regreso a la tierra. En estas ocasiones, puedes soplar en el micrófono de tu Nintendo DS y despejar las nubes para liberar al bebé.

¡Ojo, fans de Yoshi, no se lo pierdan!



Si disfrutaste juegos como Yoshi´s Island y Yoshi´s Story, no puedes dejar pasar Yoshi´s Touch & Go. La música es buena y los gráficos se ven muy llamativos; pero sin duda, lo más interesante del juego es el aprender a usar el Stylus en lugar del Control Pad. Otro punto a favor es que puedas jugar con otra persona; y es que es mucho más divertido entre varios, ¿no crees?



Ranking



Crow 7.5

Es un juego enfocado a los pequeñines y me parece entretenido, pero carece de reto y emoción para los que gustamos de algo que nos mantenga al filo del peligro. Este es un título similar a Yoshi´s Island, pero con las ventajas de la pantalla táctil y el Stylus para accionar los diversos movimientos del personaje principal. Lo bueno son los escenarios coloridos que te mostrarán un mundo de fantasía rico en texturas. Lo malo: es corto y repetitivo.



Master 7.0

Yoshi´s Touch & Go me gustó mucho, pero siento que pudieron utilizar de manera un poco más creativa la pantalla táctil, o de menos combinar más los movimientos con el Control Pad, ya que en ocasiones, cuando tienes que saltar y disparar al mismo tiempo, la cosa se complica un poco. La verdad, este es un juego muy entretenido, con un muy buen nivel de reto, pero que desafortunadamente, debido a los pocos extras que ofrece, difícilmente lo volverás a jugar una vez que lo termines.



Panteón 8.0

A decir verdad, Yoshi´s Touch & Go no resultó lo que me esperaba; hubiera querido que fuera una nueva historia, pero no dejo de pensar en Yoshi´s Island al jugarlo. Aunque por otro lado, es muy divertido hacerlo con el Stylus y ver cómo va cayendo el Baby Mario. Lo único que espero es que no veamos una gran serie de remakes de juego ya existentes, pero con las opciones del Nintendo DS. Es un juego recomendable para quien no se molesta por las historias repetidas.

1 ■■■■■■■■■■ 10



TU CEL A TU ESTILO

+FONDOS+JUEGOS+TONOS+SERVICIOS EN WWW.MICEL.COM

TONOS

$13 + IVA *

ENVIA EL TEXTO:

TONO + CNGTONO CODIGO AL: 80008

POLYTONO + CNGPOLY CODIGO AL: 80008

EJEMPLO: CNGPOLY CLOCKS ENVIALO AL: 80008

CANCIÓN - ARTISTA	CÓDIGO
LAS MÁS VENDIDAS	
Super Mario Bros	SMARIOB
La Pantera Rosa / Tema Principal	PANTROSA
Batman /Tema de TV	BATMANTV
Familia Adams / Tema principal	ADAMSFAM
James Bond / Tema de la Película	JMESBOND
We are the champions / Queen	CHAMPION
Los Cazafantasmas / Ghostbusters	GHOSTBUS
Superman / Tema Principal	SUPERMAN
Mariposa Traicionera / Maná	MARIPOSA
I'm still in love with you / Sean Paul y Sasha	STILLOVE
Bring me to life / Evanescence	BRINGME
Personal Jesus (intro) / Depeche Mode	PJESUS
Barney el dinosaurio / Tema Principal	BARNEY
Adam's song / Blink 182	ADAMSONG
Alucinado / Yahir	ALUCINAD
Y.M.C.A. / Village People	YMCA
Gonna fly now / Tema de Rocky	ROCKYMOV
Clavado en un bar / Maná	CLAVADO
Dale nomas con el garrote / Los del Garrote	GARROTE
Dust in the wind (estrofa) / Kansas	DUSTWIND
INICIA MES DEL NIÑO !!!!	
¡¡A la vio, a la vao!! / Porras	PORRA1
¡¡EEEEE OOOO, UUEEEEOO!! / Abucheos	EO
El Chapulín Colorado / R. Gómez Bolaños	CHAPULIN
OLE, OLE OLE OLE / Porras	PORRA2
Tarzan Boy / Baltimora	TARZANBY
Astro Boy / Tema Principal	ASTROBOY
Bob el Construcor / Tema Principal	BOBCONST
Los Picapiedra / Tema Principal	PICAPDRA
Mission Impossible	MISSIONI
Weecy weecy araña / Infantil	WEECYARA
ROCK EN INGLÉS	
19-2000 / Gorillaz	19T2000
All the small things (intro) / Blink 182	ALLSMALL
Another one bites the dust / Queen	BITEDUST
Boys don't cry / The Cure	BOYSDONT
Creep / Radiohead	CREEP
Enjoy the silence / Depeche Mode	ENJOYSIL
Fly away / Lenny Kravitz	FLYAWAY
In the end / Linkin Park	INTHEND
No rain / Blind Melon	NORAIN
No surprises / Radiohead	NOSURPRI
Song 2 / Blur	SONG2
Under the bridge / Redhot Chilli Peppers	UNDERBRI
What's my age again / Blink 182	WHATSMYA

TONO: funciona en celulares **GSM (con chip) NOKIA** p.ejem: 1100 3395 3650 7210 8390 8890 9290; **SONY ERICSSON** p.ejem: T230 T300 T610 Z600; **SAMSUNG** R225 R210 T100 **LG** W3000s.
- Para celulares **TDMA (sin chip)**, envia el texto: **CNGTONOT CODIGO** al **80008** p.ejem: **NOKIA** 1220 3320 5125 8260 8265; **SAMSUNG A325**
- Para celulares **MOTOROLA GSM**, envia el texto: **CNGTONOM CODIGO** al **80008** Funciona en los modelos: C332 C331 C330 E380 T720

+POLYTONO: para celulares que soporten tonos polifónicos y que tengan acceso a WAP configurado. Recibirás como respuesta un link, accésalo desde tu celular y baja el polytono.

JUEGOS

ENVIA EL TEXTO: CNGJUEGO CODIGO AL: 31416

$26 + IVA * EJEMPLO: CNGJUEGO RALLY ENVIALO AL: 31416

Juego	Código	Grupos de Compatibilidad*
666 GUITAR	GUITAR	MV N30 N40 N60 N76 SE6 SEG SAM. Además funciona en celulares: Samsung C100, X105
TOP GUY	TOPGUY	N40 N60 SE6 SIE Samsung S100 S200 S300
ATOMIC RACING	RACING	N40 N60 SE6 SEKZ SIE
PLANET OF EGGS	PEGGS	MV N40 N60 SE6 SEG
KUNG-FU FIGHTING	KUNGFU	N40 N60
DRAGON & DRACULA	DRAGONDRA	SE6 SEG SIE SHG
BATTLE FOR TITAN	BTITAN	N40 N60 SEG SIE
DESERT RALLY	DESERT	N30 N40 N60 SE6 SEG
MOBILE FORCE2	FORCE2	N30 N40 N60
KAMIKAZE	KAMIKAZE	N30 N40 N60 SE6 SIE
CAR RACER 2	RACER2	N30 N40 N60 SE6 SHG SEKZ
SEAL TEAM 6	SEALT	N40 N60

*GRUPOS DE COMPATIBILIDAD:

MV	MOTOROLA: V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620
N30	NOKIA: 3530, 3595, 3510i, 3595i, 8910i
N40	NOKIA: 3100, 3108, 3200, 3220, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 6830, 7200, 7210, 7250, 3100b, 7250i
N60	NOKIA: 3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage
N76	NOKIA: 6650, 7600
SE6	SONY ERICSSON: T610, T616, T618, T630, Z500, Z600, K700i
SEG	SONY ERICSSON: P800, P900, P802, P908
SEKZ	SONY ERICSSON: Z1010, K700
SAM	SAMSUNG: E700, E710 E715
SIE	SIEMENS: C60, MC60, M55, S55, SL55
SHG	SHARP: GX10, Gx20
SAG	SAGEM: MY-V65, MY-V75

JUEGOS: tu celular debe tener WAP configurado Recibiras como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu celular y descarga el juego.

FONDOS

ENVIA EL TEXTO: CNGFONDO CODIGO AL: 80008

$13 + IVA * EJEMPLO: CNGFONDO AMIGOS AL: 80008



FONDOS: tu celular debe tener WAP configurado. El CODIGO es la palabra debajo de cada imagen. Recibirás como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu celular y descarga el fondo. Funciona en celulares **NOKIA**: 3650, 6100, 7210, 7250, N-Gage; **PANASONIC**: G60, GD88; **SONY ERICSSON**: Z600, T610; **MOTOROLA**: E380, E365, C650, V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620; **SAMSUNG**: SGH-V200, S100, SGH-X105; **SIEMENS**SL55.

HAZ QUE TU CELULAR TE LLAME POR TU NOMBRE

$13 + IVA *



NAME TONES

ENVIA EL TEXTO: CNGNAMETONE NOMBRE AL: 80008

EJEMPLO: CNGNAMETONE ENRIQUE AL: 80008

ENRIQUE TE HABLAN !!!!!

TENEMOS TODOS LOS NOMBRES

Y SI NO LO TENEMOS TE LO ENVIAMOS EN POCO TIEMPO

FUNCIONA EN CELULARES:

Nokia: 3200, 3230, 3300, 3650, 6260, 6230, 6600, 6630, 6670, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 9300, N-Gage, N-GageQD. Siemens C65, M65, S65, SX1, CX66 SonyEricsson K500, K700, P800, P900, P910, S700 Samsung: B100, E720 Motorola: V3, V980, V555, V501 Alcatel: One Touch 756

ya no hay pretexto....

siempre sabrás que te hablan a ti

Telcel no se hace responsable del servicio, del contenido ni de la publicidad. Los servicios que ofrece MICEL funcionan si tienes un TELCEL. Estos son algunos de los equipos que soportan los servicios de MICEL, si el tuyo no aparece aquí visita www.micel.com para verificar si puedes adquirir nuestros servicios. Servicios disponibles únicamente para celulares especificados en esta publicidad y en www.micel.com ATENCIÓN A CLIENTES MICEL Lada sin cosoto: 01 800 00 64235 o escribe a soporte@micel.com. *Aplican tarifas de transporte TELCEL GSM (para servicios que utilizan WAP).





THE LEGEND OF ZELDA The Minish Cap

Nintensivo 2ª parte

El tamaño no importa

En el mes pasado conocimos al enemigo a vencer del juego; Zelda fue hechizada y tenemos que conseguir los elementos para poder reforjar la espada legendaria que vencerá a Vaati. Ahora seguiremos la aventura, justamente en donde nos quedamos: en la entrada de Fortress of Winds. Recuerda equipar al máximo las armas que se agotan como las flechas y las bombas, además de traer a una hadita capturada en una botella, para que recuperes una porción de tu vida, en caso de que llegues a ser eliminado. Teniendo tu armamento listo, procederemos a entrar al calabozo.



Violencia media / Fantasia

Fortress of Winds

La tierra está en tu contra

Al entrar en esta fortaleza, verás cuatro puertas; hay una quinta a la izquierda a la que no puedes llegar porque el camino está lleno de tierra solidificada que te evita pasar. Dentro de este calabozo, esta tierra te estorbará en muchas ocasiones, por lo que debes recordar qué cuartos has visitado y cuáles no, para regresar después. Entra en la puerta que está justo frente a ti y baja las escaleras; unos esqueletos te atacarán brincando, así que mide sus movimientos y golpéalos justo cuando caigan.



Consigue el mapa

Cuando te hayas librado de los esqueletos, equipa tu arco y destruye a los dos cíclopes que están hacia arriba del cuarto. Sube las escaleras y toma el mapa del cofre grande. Ahora regresa al pasillo en donde están las puertas iniciales y entra en la que está al oeste; sube las escaleras y avanza hasta el cuarto que tiene un ojo en la pared; ten cuidado con los cráneos del suelo: si ves que se mueven, quiere decir que saldrán volando hacia ti. Usa una flecha para darle de frente al ojo y abrirás una puerta; entra en ella.



Las apariencias engañan

En el cuarto siguiente cuatro esqueletos te atacarán; elimínalos y se abrirán las dos puertas (a la que llegaste y la de abajo). Ahora deberás tener cuidado con las rupias del suelo, pues algunas son monstruos come-rupias; usa una bomba, una flecha o tu espada para revelar su identidad antes de intentar tomar las gemas. En esta área también verás algunos enemigos que recorren las paredes sin cesar, en una dirección predeterminada. No puedes atacarlos, así que procura estudiar el patrón que siguen y evita tocarlos; avanza hasta la escalera.



La brújula

Sube y avanza hasta que llegues a un cuarto que tiene unos bloques voladores; hay dos puertas que se abren disparándoles a los dos ojos laterales; pero debes ser rápido, porque si te tardas en acertar a un ojo, el otro se abrirá y deberás empezar de nuevo. Entra en la puerta norte y usa la técnica de los dos Links justo como indica la foto; de esta manera podrás activar a los cíclopes; acaba con ellos y obtendrás un cofre grande que contiene la brújula del calabozo.



Ahí les va la llave

Regresa y entra en la otra puerta. Acaba con los enemigos y usa a los dos Links verticalmente para empujar el bloque hasta el fondo; ahora empuja el otro bloque a la izquierda para que puedas volver a emplear a los dos Links de manera horizontal y empujen el primer bloque hacia arriba. Ahora, jala el mecanismo y verás cómo cae una llave por los huecos del suelo; déjate caer ahí mismo y podrás agarrarla.



Los retos continúan

Ahora sube hasta el piso en donde te hiciste pequeño y vuelve a tomar la estatura de los Minish; déjate caer en el hueco y entra por la pared derecha para que regreses a tu tamaño original y puedas tomar la pieza del corazón y salgas por la puerta sur. Encamina tus pasos al cuarto en donde conseguiste el mapa, abre la puerta izquierda del norte y sigue el camino hasta un cuarto en el que tu arco te servirá para activar el puente al dispararle a los dos ojos. Ten cuidado con la mano que aparece aquí; fíjate en la sombra y espérala para que la ataques cuando caiga. En el cuarto que sigue aparecerá un caballero de armadura; arrójale una bomba para marearlo y puedas atacarlo. Repite la jugada y abrirás una puerta y el portal azul.



Cuatro switches

Activa el puente jalando el mecanismo y cruza rápidamente rodando con el Botón R. En el cuarto siguiente, derrota a las tres manos y aparecerá un bloque para hacerte pequeño. Avanza y verás una zona donde unos rodillos con picos recorren la parte sur del cuarto. Métete en los hoyos del suelo y podrás pasar al otro lado. Ahora sitúa las estatuas como indica la primera foto y después usa los dos Links como se indica en la segunda para que puedas presionar los cuatros switches al mismo tiempo y obtengas una llave.







Una misión para el pequeño Link

Regresa al pasillo de las puertas y entra en la primera que está al este, partiendo de la que se encuentra frente a la entrada. Sube las escaleras y elimina a los dos esqueletos; toma la Kinstone del cofre y jala los dos mecanismos para que aparezca otro cofre y lo abras, así como la puerta. Sube la escalera y avanza hasta que llegues con los dos guardianes. Debes usar ambos Links para activar los switches del cuarto de junto y que te hagas pequeño en el bloque. Ahora regresa y activa al otro guardián; regresa a tu tamaño con el bloque de la izquierda y acaba con él. Jala el mecanismo y podrás obtener una llave más; ya sabes cómo: debes dejarte caer para recogerla.



Consigue los Mole Mitts

En el cuarto siguiente, tendrás que presionar un switch para abrir la puerta; las bolitas con cuchillas se mueven en un patrón contrario a las manecillas del reloj. Cuando llegues a un pasillo estrecho, busca los tres símbolos en el piso y sitúa una bomba en el de en medio para que abras un hoyo en la pared y puedas tomar los Mole Mitts; estos guantes te permitirán excavar en la tierra que antes te bloqueaba el paso. En el mismo cuarto hay un cofre con cien rupias. Avanza a la derecha y déjate caer para que abras la puerta con la otra llave que traes.



Obtén la llave del jefe

Abre la puerta de abajo y regresa al bloque para hacerte pequeño; avanza hasta la puerta que abriste y en el pasillo estrecho, entra por la puertita de la pared para que encuentres un cuarto oculto. Recupera tu tamaño y activa el switch para que caiga una llave; usa los Mole Mitts para alcanzarla y hazte pequeño de nuevo para que salgas de la habitación. Déjate caer por la abertura pequeña; vuelve a tu tamaño y elimina a las manos. Continúa y llegarás a una zona con tierra; avanza y sube la escalera. Elimina a los esqueletos y abre la puerta; cuando llegues al cuarto en donde está adornado como un cráneo en el suelo, déjate caer en la cuenca ocular derecha para que llegues junto al cofre grande y consigas la llave del jefe.





El jefe del calabozo

Puedes regresar a la puerta que está más a la izquierda del pasillo principal para que obtengas unas Mystery Shells al derrotar a unos enemigos. Regresa al cuarto en donde conseguiste el mapa y avanza por la puerta sur. Remueve la tierra que rodea a la estatua y podrás empujarla sobre el switch para obtener una Kinstone. Sigue el camino y llegarás con el jefe. ¿Recuerdas Star Fox? Pues deberás utilizar una estrategia similar a la que usaste para derrotar a Andross. El jefe tiene una cabeza enorme y dos manos que se mueven por todo el cuarto. Debes esquivar sus ataques y apuntar con tu arco a los "ojos" de sus manos.



Star Fox prehispánico

Una vez que le atines con una flecha, deberás acercarte y atacar con tu espada al "ojo" hasta que quede inactivo. Repite rápidamente la jugada con la otra mano y la cabeza caerá al suelo. En este momento, debes reducir tu tamaño en los bloques de las orillas para meterte en la cabeza y buscar el punto débil del jefe. Dale cuantos espadazos puedas hasta que una tenaza te muestre amablemente la salida. Ahora deberás recuperar tu tamaño y continuar con la misma técnica; pero cada vez que entres a la cabeza del jefe, ésta cambiará por dentro y deberás usar los Mole Mitts para encontrar el punto débil, además que la cabeza del jefe te lanzará rayos ocasionalmente. Al destruirlo no recibirás el elemento, pero la gente que hizo el templo te dará la Ocarina of Wind, que te permitirá volar de un símbolo del viento (los que derribaste a lo largo del camino) a otro, como si fueran warps.





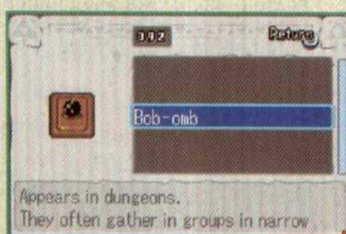
El libro perdido

Usa la ocarina para dirigirte a Lake Hylia; hazte pequeño y entra en la casita para que hables con el Minish (también puedes fusionar Kinstones con él), quien te dirá que busques en la librería de Hyrule a Elder Librari. Dirígete allá y habla con la gente; recuerda fusionar las Kinstones con los dos viejitos de la librería. Sube al segundo piso y voltea el jarrón para que reduzcas tu tamaño y puedas entrar de nuevo a la librería y hables con los Minish de aquí (uno tiene una Kinstone para fusionar). Recupera tu tamaño y habla con la recepcionista de la izquierda para que te diga quién se llevó el libro que hace falta. Busca en Hyrule la casa en donde hay una pareja de novios y un perro; la chica te dirá que vayas por el libro que está en la casa de junto. El problema es que no lo puedes alcanzar, así que debes traer agua en tu botella para apagar el fuego de la chimenea. Reduce tu tamaño y usa este camino; llegarás a la otra casa por arriba; empuja el libro y regresa por él cuando hayas regresado a tu estatura. Puedes fusionar una Kinstone con el gato y el perro de las dos casas.



Las figurines

Antes de que regreses a la librería, cuando tienes la estatura de un Minish, pasa a Hyrule al otro lado del río por la tabla estrecha. Puedes hacer varias cosas aquí, como fusionar una Kinstone con el perro que bloquea el paso y entrar a una casa por detrás para hacerte grande de nuevo y que hables con la gente. Uno de los trabajadores tiene una Kinstone. En el árbol al sur, puedes entrar y usar tus Mysterious Shells para conseguir unas figuras coleccionables de los personajes del juego; muy al estilo de Super Smash Brothers Melee.



Eventos aparte

Lleva el libro a la biblioteca; ahí te dirán que hace falta uno más. Antes de iniciar esta nueva búsqueda, entra en la casa que tiene los globos y podrás ganar muchas rupias si tienes suerte. La casa con el fantasma morado también está abierta, con un juego de vencer enemigos para ganar una pieza de corazón. Dirígete a la parte alta del Inn y verás a tres personas muy conocidas; fusiona con una de ellas una Kinstone y la casa que estaba sola, será dispuesta para renta. Habla con el dueño y regresa a decirle a la chica que la casa está en renta y ella se instalará inmediatamente. Si le llevas una botella vacía, te dará un Charm, que te subirá tu status por un momento. Al sur de la cabaña de la bruja que te dio el hongo para despertar al zapatero, hay una "puerta de tierra" que podrás abrir con los Mole Mitts. Avanza con ayuda de los guantes hasta una pared extraña, fusiona una Kinstone con este personaje y harás que un Gorrón abra una entrada al oeste de Lon Lon Ranch.





El otro libro y los Power Bracelets

Ahora ve a la casa que está al norte de donde consigues las figuritas de los personajes (después de haber devuelto el libro), para que el sujeto dentro te deje pasar y hables con él. Ahora ve a la casa del carpintero para que te hagas pequeño y atraviesa el hogar del señor que tiene el libro. Sigue el camino por todos los peligros hasta una cueva. Acaba con los enemigos y entra en la puerta de la derecha; usa el Cane of Pacci para alcanzar la puerta norte y elimina a los monstruos para que obtengas los Power Bracelets, que te permiten empujar las cosas aun estando del tamaño de los Minish. Regresa a la casa en donde debes encontrar el libro y empuja los estantes para que subas al techo y puedas usar a los dos Links para tirar el libro que buscas. Regresa el libro y te dirán que falta uno más.



Entra al librero

Dirígete a la cueva donde fusionaste la Kinstone con la pared extraña y sube la escalera que está ahí y saldrás a la superficie de nuevo. Camina por el agua baja y verás una casa, en donde está el libro. Usa las Pegasus Boots y tu espada contra el árbol del norte para revelar un tronco y hazte pequeño con él. Ahora podrás empujar el librero para descubrir una escalera y que alcances el tercer libro. Regrésalo y ahora podrás disminuir tu tamaño y entrar al librero con los Minish.



A nadar

Librari (con quien puedes hacer una fusión de Kinstones) te enviará a una misión subterránea en la que deberás conseguir una herramienta para poder ir al siguiente templo. Acaba con los enemigos y usa la Gust Jar para alcanzar el otro lado. Entra en la puerta y enfrenta a los insectos; debes esperar a que lancen sus quijadas, que quedarán vulnerables para los ataques. Si resultas victorioso, obtendrás las Flippers, que te permitirán nadar y atravesar corrientes de agua.



Temple of Droplets

¡Por la puerta grande!

A diferencia de los demás calabozos, en este templo verás al principio la puerta del jefe, pero obviamente no podrás entrar por ahora, así que mueve uno de los bloques y entra en la puerta de arriba. Esquiva los ataques del siguiente cuarto y entra en el de la derecha. Baja las escaleras y empuja la palanca para abrir una compuerta; sube la escalera de nuevo y déjate caer por el hoyo para que puedas empujar el bloque que tiene la llave, de manera que se estrelle contra un bloque sólido. Regresa al cuarto de los ataques y abre la puerta con la llave que acabas de obtener. Déjate caer en el hoyo y empuja los bloques para que puedas deshacer el hielo (en el rayo de sol) que tiene la llave del jefe. Ahora regresa al principio y abre la puerta del jefe.



El calabozo inicia

Avanza al sur y verás el elemento atrapado en hielo. Dirígete al oeste por la puerta para continuar. Sigue al sur y encontrarás el mapa; ahora regresa a donde está el agua y avanza hasta la siguiente orilla. Sumérgete para evadir el rodillo con picos, y hazlo de nuevo en la cascada para conseguir unas rupias. Continúa hasta que veas un hongo; usa la Gust Jar para pasar del otro lado y presiona el switch para que puedas dejarte caer en la cascada (recuerda que puedes tomar unas rupias del fondo de la cascada). Presiona el otro switch y continúa al este hasta que veas una figura de un jarrón hecho por bloques; sumérgete en donde muestra la foto y conseguirás una llave.



El gusano de nuevo

Regresa a la cascada, sube las escaleras de piedra y abre la puerta con la llave que acabas de conseguir. Presiona el switch y sube al lirio; recorre toda la corriente hasta un switch más; presiónalo y continúa al este para que derrotes a un gusano y puedas obtener la brújula del calabozo.



El poder del sol

Regresa un poco y activa el switch para que sigas avanzando hasta la serie de bloques de hielo; úsalos para presionar el switch y continúa hasta la puerta. Camina al norte pegado a la pared para que no caigas al abismo en la zona oscura. Sube la escalera y enfrenta a los insectos; si los derrotas, activarás el portal azul. Saliendo, usa a los dos Links para empujar la palanca y que abras la compuerta para que entre el sol y liberes la mitad del elemento.





Palancas y más palancas

Entra en la puerta que se liberó gracias al calor y sigue hasta un cofre que contiene una Kinstone. Cruza con cuidado el camino de hielo y toma las dos Kinstones que hay aquí. En el cuarto siguiente, baja las escaleras del norte hasta el último piso y empuja la palanca para que cierres la compuerta de arriba. Sube un nivel y empuja la palanca para que entre la luz del sol; baja de nuevo y mueve la palanca para abrir la compuerta y que la luz derrita el cofre que contiene una llave. Sube las escaleras y podrás abrir la puerta con tu llave nueva.



La Flame Lantern

En el siguiente cuarto verás otra palanca más; empújala y un jefe te retará. Es simplemente otro de los enemigos menores, aunque para tu tamaño, es enorme. Usa la técnica de esquivarlo y jalar su base con la Gust Jar hasta tirarlo y dale espadazos en la cabeza hasta que lo derrotes. La diferencia es que este enemigo tiene poderes eléctricos, por lo que deberás mantenerte lo más alejado posible de él. Al vencerlo, obtendrás la linterna que te permitirá deshacer los hielos del camino.





Prende las antorchas

Estrena tu linterna y baja las escaleras; úsala de nuevo para poder tomar lo que hay dentro del cofre. En el siguiente cuarto podrás darle otro uso; al prenderla, iluminarás una porción más extensa de terreno. Si quieres evitar traerla prendida, enciende las antorchas del cuarto. Aquí enfrentarás a más insectos (uno trae una Kinstone). En el cuarto siguiente, enciende la antorcha de abajo para abrir el camino. Sigue prendiendo las antorchas para avanzar, pero ten cuidado con los enemigos. En tu camino verás un callejón sin salida; emplea una bomba para que abras la puerta y enfrentes a los enemigos del cuarto; al ganar, obtendrás una llave.

Cuidado con los bloques

Continúa hasta que abras la puerta; ten cuidado en el siguiente cuarto, pues hay unos gusanos de fuego que te quemarán. Sigue y llegarás a un cuarto con unos bloques. Usa a los dos Links verticalmente para empujar el bloque superior; ahora horizontalmente para empujar hacia abajo el inferior; nuevamente horizontal para empujar hacia abajo el de la izquierda, y por último, verticalmente para empujar el superior.



El jefe frío

Lo sabías desde que lo viste junto al elemento, ¿no es cierto? Este enemigo quedó libre cuando hiciste entrar la luz del sol al calabozo; así que es tu deber eliminarlo. Equipa tu escudo y tu linterna; ahora usa tu escudo para regresarle las rocas que te avienta y mantente alerta para el momento en que empiece a absorber, pues puede ingerirte y causarte mucho daño. Después de regresarle un par de rocas, el jefe se congelará a sí mismo y al suelo, además de que tratará de absorberte y te lanzará ráfagas de aire frío para congelarte.



Más acertijos

En el siguiente cuarto deberás empujar el hielo del lado izquierdo hasta ponerlo en el switch de abajo; ahora usa a los dos Links como indica la foto para que puedas situarlos en los otros dos switches y así abras la puerta. Ahora simplemente empuja el bloque superior derecho para que abatas la otra puerta. Más adelante, derrite el bloque de hielo para que puedas duplicar a Link y empujes la piedra. En la siguiente habitación, enciende rápidamente las antorchas para abrir la puerta sellada. Avanza por el agua y llegarás a un cuarto en donde podrás activar el portal rojo y abrir una puerta; la flecha indica donde debes poner una bomba. Tu linterna también sirve para quemar las telarañas del juego; de esta manera podrás entrar al cuarto siguiente, en donde deberás pelear contra dos gusanos a la vez, en la oscuridad. Continúa tu camino y llegarás hasta la otra palanca grande. Utiliza a los dos Links y podrás empujarla.



¡Qué malo!

En este estado, lo único que puedes hacer es mantenerte cerca de él y rodar al lado contrario que el jefe, para que puedas encender tu linterna y quemar la flor que trae en la parte trasera. El enemigo se enojará mucho y chocará con las paredes, ocasionando que caigan piedras que deberás esquivar. Deberás repetir varias veces la jugada para vencerlo. Después de un par de ataques, el jefe exhalará humo para oscurecer el cuarto; usa tu linterna y podrás esquivarlo hasta que veas de nuevo. Al final, obtendrás el elemento que te hacía falta y una pieza de corazón.





De regreso a Hyrule

Al salir del calabozo, una imagen te dirá que vayas a un lugar en el mapa. Dirígete al castillo de Hyrule y busca en la esquina sureste del jardín; corta el césped y encontrarás una escalera que te llevará con un epadachin más. Enciende las antorchas y podrá enseñarte la técnica Sword Beam, que te permite disparar energía con tu espada cuando tu vida está al máximo. Cerca hay un árbol que puedes cortar para hacerte pequeño; al norte hay un hoyo en el suelo; entra y podrás fusionar una Kinstone con el Minish. No recuperes tu tamaño; explora el lado oeste del jardín y verás flores junto a un arbusto, lo cual quiere decir que puedes pasar por ahí y evadir a los guardias. Arriba de la escalera hay una entrada donde encontrarás varias Mysterious Shells.



Royal Valley



Sal del castillo y camina al oeste; destruye la piedra con una bomba y entra en la caverna; en el piso de abajo hay una pieza de corazón. Ahora usa la técnica de los tres Links y podrás empujar el bloque para continuar. Al sur hay una palanca; actívala y un puente se unirá más abajo para que puedas juntar dos áreas; al noroeste está la entrada a Royal Valley. En esta tenebrosa zona deberás usar tu linterna y mantenerte alerta, ¡porque aquí si espantan! Los fantasmas te capturan y te empiezan a quitar vida; y si los cuervos te pegan, te pueden quitar muchísimas rupias. Al llegar a la zona más oscura, deberás seguir estas direcciones para resolver el laberinto: Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba.

Metal Link Solid

Recupera tu tamaño y dirígete a la escalera que viste al sur; pero debes pasar cubriéndote con los arbustos para que no te detecten los guardias. A la izquierda de la escalera hay pasto: córtalo y encontrarás la escalera que te lleva a un pasaje dentro del castillo. Ve al altar y deja tu espada para que obtenga el poder del nuevo elemento, el cual te permitirá triplicarte. Ahora, al castillo; puedes dejar que te vean si quieres: de todas formas, ya cumpliste con tus asuntos ahí.



El cementerio

Recorre la zona y encontrarás una casa, que es donde vive el enterrador; habla con él y te dará la llave del cementerio. Al salir, un cuervo te quitará la llave; busca el árbol en donde está y corre con tu espada para que tire la llave. En el cementerio te encontrarás con una fantasma que dice que su hermano "vive" en Hyrule (qué irónico); puedes fusionar una Kinstone con ella. Destruye los bloques de la izquierda y triplícate como indica la foto para que puedas presionar los tres switches y abrir la entrada a la tumba.



Royal Crypt

Entra y elimina a las dos momias para que obtengas la primera llave y algunas bombas. Si quieres, puedes prender sus vendajes con tu linterna y revelarás que son esqueletos; aunque también te atacarán de diferente manera. Ahora usa el hongo del extremo izquierdo para cruzar el abismo y entra en la puerta de en medio. Para obtener las dos llaves, debes triplicarte y presionar los switches de arriba. El secreto es que en ambos casos, debes colocar a tus clones de manera horizontal y a ti en el panel que está separado, como indica la foto, para que puedas realizar la tarea.



Una Kinstone especial

En el cuarto siguiente, enciende las antorchas y aparecerán dos momias; acaba con ellas y podrás pasar al altar en donde el espíritu del rey Gustaf te dará una Kinstone especial. Ahora podrás regresar con Dampé y fusionar una Kinstone con él; esta unión abre una tumba en el cementerio; dentro hay una fantasma que tiene varias Kinstones; regresa a verla a menudo.



Un paseo por las nubes

Ve al este del castillo para llegar a Veil Falls, donde podrás fusionar la Kinstone que te dio Gustaf con Source of the Flow. Prepara tu linterna y entra en la puerta que se abrió. Recorre toda esta área llena de puertas y enemigos hasta que encuentres un remolino en la cima de la montaña; entra en él y llegarás a un lugar en las nubes. Avanza por los remolinos rojos hasta que arribes a una parte en donde ya no puedes pasar; usa los Mole Mitts para cruzar. El chiste aquí es que tienes que fusionar las Kinstones con todos los montículos de nube para que hagas girar los rehiletes que estaban al principio. Puedes eliminar a las pirañitas para conseguir algunas de ellas, y otras están dentro de los cúmulos que destruyes con los guantes. Una vez que el remolino esté listo, podrás alcanzar un edificio en donde conocerás más gente y podrás conseguir y fusionar muchas Kinstones. Habla con la anciana del cuarto piso y podrás subir al palacio donde está el último elemento.





Palace of Winds

En este lugar debes tener cuidado con las caídas, pues casi todo está conformado por puentes y caminos sin barreras a los lados. Avanza de una plataforma a otra; cuando veas las esferas rojas o azules, golpéalas para que actives o desactives los puentes; de esta manera podrás continuar con tu camino. También deberás triplicarte para empujar un bloque que estorba. Si ves que las esferas están fuera de tu alcance, usa tu arco para lanzar una flecha y poder cambiar su color. Más adelante, deberás pasar por plataformas que se mueven, pero ten cuidado con los enemigos: puedes quedarte a la mitad del camino para que esperes a que pase de nuevo la base voladora. Pasando la parte donde el piso está enrejado, usa una bomba en la esfera y pasa rápidamente el puente, para que cuando la bomba estalle, cambie automáticamente.



¡A volar!

En esta plataforma te enfrentarás a varios magos que desaparecen; carga el poder de tu espada y podrás atacar a varios simultáneamente. Cuando los derrotes, obtendrás la Roc´s Cape, que te permite saltar y volar por un corto tiempo. Ahora regresa y usa tu nuevo accesorio para avanzar de una nube a otra. Ve hacia la derecha y verás unos bloques; empújalos y triplícate en los paneles de abajo para que los clones queden horizontales; ahora sitúate en medio de los cuatro switches y usa tu espada para golpearlos a la vez. Aparecerán dos enemigos acorazados: simplemente voltéalos con tu escudo y podrás atacarlos.



Usa tu Roc´s Cape

Cuando llegues a los paneles, triplica a Link de manera vertical para que puedas pasar por el obstáculo que te espera al subir la plataforma voladora y que puedas empujar el bloque que estorba el camino. En la parte siguiente deberás utilizar la Roc´s Cape para saltar de una plataforma a la otra, mientras atacas a los cuervos y esquivas los bloques que te impiden pasar. Llegarás a una zona de rejas donde deberás pasar de arriba abajo con este mismo accesorio, y después, el Cane of Pacci te ayudará a avanzar al este para que actives los switches y hagas aparecer un bloque para hacerte pequeño.



Empuja los jarrones

Reduce tu tamaño y camina al sur para que veas muchos jarrones; debes empujarlos de manera que no te tapes el paso a ti mismo. Sigue el camino y llegarás a otro bloque, recupera tu tamaño y dispara una flecha al switch para que abras la puerta de este cuarto y obtengas una llave. Regresa a donde estaban los hoyos y abre la puerta; elimina a los dos enemigos y avanza al oeste. Ahora deberás pasar por un puente con ayuda de la Roc´s Cape, con cuidado de no ser empujado al vacío por los ventiladores. Salta los picos del suelo; en la parte que sigue, deberás volar de manera que el ventilador te impulse lo suficiente para que alcances la otra plataforma.



La llave del jefe

Activa el switch y se encenderá un ventilador; pasa corriendo la corriente de aire y úsala para que vueles al otro lado, en donde deberás enfrentar a dos enemigos y a dos magos que lanzan hielo. Avanza y verás otro switch; vuela al otro lado y podrás empujar el bloque y tomar la llave del cofre. Abre la puerta de arriba y encontrarás el cofre grande que contiene la llave del jefe. Regresa al cuarto de los enemigos con las cadenas y podrás abrir la puerta.



Cuidado con el viento

Ahora deberás pasar por unas plataformas en donde unos ventiladores crean corrientes de aire que te empujan al vacío; mide el momento y pasa rápidamente entre una ráfaga y otra; si es necesario, métete en los hoyos para que evites ser soplado fuera del camino. Al final, deberás usar tu Cane of Pacci para subir al otro nivel. En las rejas siguientes, verás unos cuadros que puedes voltear si vuelas sobre ellos y te dejas caer; de esta manera podrás descender en el nivel inferior y continuar. De igual manera, puedes volar por debajo para llegar al nivel superior.



¿Y el cuarto switch?

Avanza por las plataformas, teniendo cuidado de los enemigos voladores. Llegando a donde están las nubes, sube en ellas y salta al otro lado para que alcances a llegar. Sigue por el camino hasta que obtengas una Kinstone; regresa y usa las nubes nuevamente para avanzar. Cuando veas a los enemigos que giran una bola con picos sobre su cabeza, equipa el escudo y detén sus ataques para que puedas acercarte y golpearlos. Al derrotar a este par de acorazados obtendrás una llave: abre la puerta de la izquierda y entra. En la parte de los switches, empuja un jarrón para presionar uno, y triplica a Link para que abras la puerta.



Temor a las alturas

En este pequeño espacio deberás enfrentar a un caballero; usa las bombas para noquearlo y golpéalo con tu espada para tirarlo de la plataforma; al vencerlo, activarás un puente y aparecerá el portal azul. En el cuarto siguiente encontrarás la brújula. Sube las escaleras y avanza al norte; déjate caer en el hoyo en donde están los esqueletos rojos y podrás tomar la llave. En la puerta que está subiendo las escaleras, debes eliminar a los enemigos y usar a los tres Links, dejando un espacio entre ellos para activar los switches como indica la foto.



El camino sigue...

Salta los rodillos con picos y podrás conseguir una llave más; regresa al cuarto anterior y abre la puerta. Ahora debes volar por los remolinos para llegar a un cuarto con dos momias; acaba con ellas y sube las escaleras para que te dejes caer en el hoyo y derrotes a dos magos. Sal por la derecha y golpea los dos switches de arriba para abrir una puerta; entra y acaba con los magos rojos para que obtengas el mapa del calabozo. En el cuarto siguiente, elimina a las manos y jala la palanca para avanzar; sube las escaleras y acaba con los esqueletos. Ahora dispárale una bomba al enemigo volador para que destruyas los bloques. Dirígete a la esquina superior izquierda y empuja los bloques para que saltes al otro lado; fuera de aquí encontrarás una pieza de corazón.



El último tirón

Puedes tomar el tesoro del cofre de arriba si lanzas una bomba para activar la puerta. Enciende las dos antorchas al este y activarás el portal rojo. Ahora abre la puerta de abajo y sube las escaleras. Elimina a las dos momias y usa una bomba en la pared derecha para abrir una entrada. Sitúa otra bomba en donde indica la foto para que abras la entrada de regreso al calabozo. En el cuarto siguiente, avanza por en medio de los enemigos para que no cierres la puerta. Regresa y déjate caer en el piso que tiene grietas en el cuarto de las entradas ocultas; abre la puerta y pasa por esta zona llena de peligros hasta las nubes.



Las rayas del cielo

Estos enemigos surcan los aires con todo y Link encima. Debes volar sobre una raya azul hasta que se acerque una de las rojas; fíjate en la acomodación de sus ojos y triplica a Link de la misma manera para que puedas atacar sin piedad hasta que estalle. Ahora sube en otra raya azul y deberás pegarle en los ojos cuando los abra; pero ten cuidado, porque usará su cola para tirarte; salta en el momento preciso.





¡Brinca, triplícate, esquiva!

Ahora la raya azul te atacará nuevamente, pero tendrá la ayuda de unos enemigos verdes; salta y vuela con la Roc´s Cape para evadir a los enemigos y los coletazos hasta que tengas que subir a otra raya roja. Ten cuidado, porque las rayas azules te disparan y tratan de tirarte mientras atacas a las rojas. Después de vencer otra raya azul, regresarás a la roja para atacarla y que la derrotes de una vez por todas; pero ten cuidado con los enemigos verdes.





Vaati y el último calabozo

Entra al castillo de Hyrule evadiendo a los guardias y sitúa tu espada en el pedestal para que obtengas la habilidad de cuadriplicar a Link y de lanzar magia de tu espada que revierte el hechizo de Vaati. Después te enterarás de que Zelda es la clave para obtener la Light Force, así que deberás pasar el castillo de Hyrule, pero con la influencia maligna de Vaati; remueve el hechizo de las personas que están en el otro cuarto y entrarás al castillo oscuro.



Prepárate para el último reto

Antes de que te dirijas al castillo, ve a aprender una técnica más con el espadachín de Hyrule. En este lugar también podrás obtener una botella vacía más si reduces tu tamaño y te introduces a la tienda donde compras las flechas y bombas; debes entrar desde la casa de al lado y hacerte grande con el vendedor para que puedas intentar tomar la botella. Él te pedirá que le lleves la comida a su perro y la botella será tuya. Llévale las croquetas al can y podrás guardar una hadita más, que te será muy útil en el calabozo siguiente. Consigue otra botella por si las dudas; simplemente dirígete a tu casa y fusiona una Kinstone con tu papá y aparecerá un cofre que contiene la botella. Es importante que decidas qué guardar en las botellas; la Lon Lon Milk te llena cinco corazones, y las haditas, cuatro; pero te reviven en caso de ser eliminado, así que lleva la que mejor te acomode. También puedes usar la poción de la bruja, que te llena casi toda tu energía.





Dark Hyrule Castle

El rey en apuros

Primero, entra en el cuarto al sur para que llenes tu vida y consigas bombas y flechas. Ahora camina al oeste y elimina al enemigo; avanza al norte hasta el cuarto donde aparecen tres esqueletos; acaba con ellos y usa una bomba en la pared derecha, en donde se ve una entrada. Regresa al cuarto donde hay fuego y déjate caer en el hoyo para que llegues al nivel inferior; camina al norte y verás unas celdas; entra por el lado izquierdo y podrás volver a tu tamaño original. Presiona el switch y dirígete a la celda contigua para que vuelvas a la normalidad al rey y obtengas una llave.



¡Playball!

Regresa a donde venciste al primer enemigo y abre la puerta; avanza eliminando a los enemigos y llegarás a un cofre que contiene el mapa del calabozo. Regresa un poco y sube la escalera; podrás salir del castillo por la puerta y hacer todo lo que dejaste suelto en el juego; pero continuemos con la guía. Camina por el pasillo central y limpia de enemigos el lugar. Toma el camino de la izquierda (de todas formas no puedes avanzar al otro lado) y cuadriplica a Link para que batees los disparos de las estatuas con tu espada. Deberás usar esta técnica muy seguido en este calabozo, así que es mejor que la domines.



Cuatro Links, un problema

Continúa tu camino y llegarás a un cuarto en donde debes cambiar todos los cuadritos azules por rojos; debes caminar sobre ellos para realizar el cambio; si te equivocas, deberás comenzar de nuevo. Sigue y verás cuatro paneles para que clones a Link; el chiste es que debes pasar alrededor de la estructura y sin que te toque la bolita con cuchillas; espera a que esté hasta arriba y pasa sin detenerte hasta el final y podrás activar el switch que hace aparecer el cofre que contiene una llave.



¿Y ahora para dónde?

Regresa al salón de la entrada del castillo y abre la puerta de la derecha con la llave que acabas de obtener. Adelante, verás varios paneles; debes clonar a Link como lo indica la foto para que lo sitúes frente a las estatuas y puedas cargar poder para girar con la espada y batearles los disparos. En el cuarto siguiente, elimina a los enemigos y usa una bomba para abrir una entrada; recuerda que pegándole a la pared con tu espada, puedes encontrar las zonas huecas.



Mini Soul Calibur 2

Sigue el camino y sube la escalera. En el cuarto donde hay un trono, aparecerá un caballero; puedes usar bombas para dejarlo fuera de combate rápidamente, pero también puedes jugar un "Mini Soul Claibur 2" si equipas tu escudo e inicias un intenso combate de espadas; como si fuera Link vs. Nightmare. Cuando veas que el caballero levanta su espada y ésta brilla, debes esquivarlo y atacar de lado. En el cuarto de junto encontrarás un cofre que contiene la brújula del calabozo. Ahora regresa, empuja el trono y baja las escaleras.



Tan cerca y tan lejos

Enciende tu linterna y avanza eliminando a los enemigos hasta que llegues afuera del castillo; aquí deberás volar con ayuda de los remolinos hasta la puerta. Clona a Link y empuja el bloque para que puedas salir otra vez del castillo; avanza y entra en la torre para conseguir más flechas. Sal, sigue al oeste y entra en la siguiente puerta. Clona a Link con el mismo patrón que los switches de arriba para que los presiones y abras la puerta. Continúa y verás la puerta del jefe; elimina a los dos enemigos que tienen cadenas y bolas con picos y activarás el portal rojo. Dado que todavía no tienes la llave, avanza al oeste.



El ataque de los caballeros

En el cuarto donde hay unas bombas, usa tu Roc´s Cape para subir a la reja, y de ahí activa los dos switches con tus flechas. Ahora emplea la Gust Jar para arrojar una de las bombitas a los bloques que tapan el paso y podrás continuar. En el cuarto donde están los enemigos invencibles, entra en la puerta de arriba y elimina al caballero en un duelo de espadas. Al derrotarlo aparecerá el portal azul y seis caballeros más en cuatro cuartos en el castillo. Usa el portal azul para salir y conseguir bombas que llenan tu energía; ahora emplea el rojo para llegar a un cuarto antes que los caballeros. Entra en el cuarto al este y enfrentarás a uno de ellos; te recomendamos utilizar un promedio de dos bombas por pelea. Los caballeros son más fáciles de eliminar si llevas tu energía al máximo, pues los disparos de tu espada también los dañan. Camina al cuarto de abajo y clona a Link de manera que puedas activar los swiches de abajo; entra al cuarto de junto y pisa el switch. En el nivel inferior hay unas momias y en el superior está una llave.



La segunda llave



Ahora camina al oeste y entra en el cuarto para que enfrentes a los dos caballeros al mismo tiempo. El chiste es usar un par de bombas cuando estén juntos para dañarlos a la vez; cuando hayas derrotado a uno, el segundo será pan comido con las técnicas que te hemos enseñado. Procura usar las antorchas para que separes a los dos caballeros, en caso de ser necesario. En el cuarto al sur deberás cambiar todos los cuadros rojos por azules sin equivocarte para abrir la puerta; elimina a los fantasmas y continúa por afuera del castillo hasta la torre, en donde encontrarás una llave más y armamento de reserva.



Link Hood

Dirígete al cuarto al norte de donde arrojaste las bombas para pasar; aquí enfrentarás a un caballero más. Emplea las técnicas que te hemos dado para acabar con él rápidamente. Entra en el cuarto al norte y elimina a los esqueletos rojos y a las manos que caen del techo; ahora debes dispararles flechas a los ojos de la pared norte para que abras la puerta, pero debes ser muy rápido, pues las llamas que giran pueden quemarte. Entrando, empuja los bloques y déjate caer en el hoyo del suelo, elimina a las momias y sube la escalera; en el nivel superior está la llave. Regresa y activa el switch para abrir la puerta donde podrás llenar tu energía con los corazones.





Las cuatro llaves

Ahora ve al cuarto en donde están los enemigos invencibles y entra en el de junto para que te enfrentes a los dos caballeros que custodian la puerta que lleva a la última llave. Terminando con ellos, entra al cuarto norte y equipa tu linterna para que enciendas las antorchas de este lugar y abras la puerta. Acaba con los fantasmas y sube la escalera para que tomes la llave. Ahora regresa a la pieza donde está el portal azul; al norte está una habitación en donde deberás usar las cuatro llaves para que puedas clonar a Link y mover el bloque de piedra, y así puedas tomar la llave del jefe. Regresa al portal rojo y podrás usar la llave recién adquirida.





¡Corre por su vida!

Ahora deberás pasar a varios enemigos consecutivamente en tu intento por rescatar a Zelda. El primero es uno de cadena; después serán varios soldados menores; pero en este cuarto deberás clonarte para activar los switches. En la siguiente habitación deberás enfrentar a tres caballeros a la vez; usa la técnica de las bombas para acabar con ellos poco a poco; no es el momento de cuidar las municiones, pues Zelda está en peligro y si tardas demasiado, Vaati conseguirá su propósito, así que ¡corre por su vida! Si se te acaban las bombas, puedes usar la Roc´s Cape para saltar a los caballeros y atacarlos por la espalda; esta jugada es arriesgada pero efectiva.







Vaati, por fin

Ya tienes oportunidad de vencer a este molesto personaje que te ha estado haciendo la vida de cuadritos. Vaati te lanza bolas de fuego que deberás esquivar y tiene varios ojos que giran alrededor de él, los cuales abren su punto débil. Si tienes oportunidad, golpea éstos con tu espada o espera a que se detengan; debes tener cuidado, porque lanzan un rayo que te puede causar mucho daño, aunque lo dirigen sólo hacia abajo. Cuando termines con todos, en el cuerpo de Vaati se abrirá un gran ojo; golpéalo lo más rápido que puedas y prepárate para repetir la jugada. El jefe usará también una bola de energía que te persigue; esquívala rodando con el Botón R hasta que se desvanezca. Después de esto, usará bolas iguales en los ojos que lo rodean; emplea la Gust Jar para remover la cubierta y podrás atacar a los ojos. Repite las jugadas hasta que lo derrotes.



Reduce tu tamaño nuevamente

Rescata a Zelda con tu espada y después, ya lo sabes... el castillo se colapsa y debes escapar con Zelda a un lugar seguro... Olvida lo repetitivo del asunto y prepárate para enfrentar a la última forma de Vaati. Regresa al santuario (recuerda pasar por el cuarto al sur de la entrada para que recuperes tu vida y municiones) y serás llevado a otro plano en donde deberás librar la última batalla. Vaati es nuevamente un gran ojo; debes esquivar sus disparos y los ataques de sus garras hasta que tengas oportunidad de dispararle con el Caneo of Pací a sus brazos (cuando están fuera de su cuerpo) y reveles una entrada pequeña. Usa el bloque para que disminuyas tu tamaño y entra para que elimines cada brazo. El derecho tiene dentro varios ojos: sólo uno es el verdadero, el cual hay que eliminar; lo puedes reconocer porque tiene la pupila más brillante.



Vaati, segundo round

Este persistente enemigo tomará otra forma para acabar contigo. Es un gran ojo cubierto por ocho esferas, que lanza disparos que se solidifican en bloques que te dañan y hace temblar el suelo para que caigan rocas. Esquívalo lo mejor que puedas destruyendo los bloques con tu espada; y cuando tengas la oportunidad, dispara flechas a las esferas para que reveles la posición de sus ojos, lo cual indica de qué manera debes clonar a Link en los paneles de abajo. Una vez que los cuatro ojos estén descubiertos y tengas a los cuatro Links a tu mando, acércate y atácalo con tu espada lo más que puedas para que el ojo central quede libre y lo golpees sin piedad. También te lanza bolas de electricidad: cuando veas que la parte de arriba brilla, mejor muévete o serás electrocutado. Después de que ataques al ojo central, el orden de los otros ocho será cambiado y deberás revelarlo de nuevo con tus flechas; si éstas se te agotan, destruye algunos bloques para obtener más.



La unión hace la fuerza

Recupera tu estatura y repite la jugada con el otro brazo para revelar la entrada; aquí deberás equipar tu linterna para localizar al ojo verdadero. Ya sin brazos, Vaati te disparará varias bolas de electricidad; esquívalas mientras cargas poder con tu espada y preparas la clonación. Lo que debes hacer es esperar al último momento para completar el proceso, pues la electricidad también daña a los clones. Cuando veas que los cuatro ojos menores se ponen azules, quiere decir que Batí disparará; así que da un espadazo para regresarle el ataque y lo noquearás (deben regresar los cuatro disparos); ahora avanza y atácalo con tu espada rápidamente y prepárate a repetir la jugada. Después de un par de impactos, el jefe será vencido y la paz regresará a Hyrule.



Muchos elementos más

Después de tantos sacrificios y batallas, hemos logrado vencer al malvado Vaati. Pero no creas que es todo el juego; hay muchas fusiones de Kinstones que descubrir y cosas que hallar, como las figuritas en Hyrule. Depende de ti hasta dónde quieras llevar tu aventura, y si te llegas a atorar en alguna parte, no dudes en escribirnos. ¡Hasta la próxima!



Banjo-Pilot™

La pareja-dispareja regresa a los aires

Compañía: THQ Desarrollador: Rare
Jugadores: 1-4 simultáneos
Clasificación: everyone Categoría: carreras



¿recuerdan diddy kong racing?

Después de **Mario Kart 64**, aparecieron muchos juegos similares; infinidad de personajes se subieron a los karts, como los **Bichos** de **Disney**, **Shrek**, **Mickey** y sus amigos, los de **Hanna-Barbera** e inclusive el famoso **Pájaro Loco**. **Diddy Kong** y varios personajes más decidieron ir más lejos y aparecieron en **Diddy Kong Racing**, en donde podías subirte a aviones, lanchas y karts para competir contra tus oponentes y ser el mejor. Se planeó una secuela para el GBA de nombre **Diddy Kong Pilot**, en donde sólo manejas aviones, pero tiempo después se convirtió en lo que hoy conocemos como **Banjo Pilot**, que es el título que revisaremos en esta ocasión.



¡Mumbo Jumbo, Grunty y más!

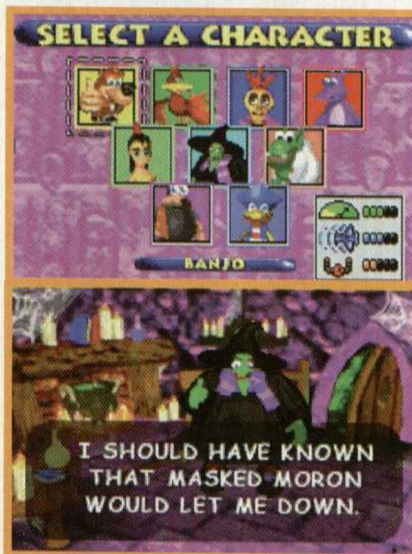
Banjo y su fiel amiga **Kazooie** regresan con muchos de sus amigos y enemigos de sus aventuras previas como **Gruntylda**, **Mumbo Jumbo**, un **Jinjo**, **Humba Wumba**, **Klungo**, **Bottles** y **Jolly Roger**. Como podrás imaginarte, cada quien tiene su avión característico, además de sus propios niveles de velocidad, firmeza, etc. Intenta jugar con todos para que veas con cuál te acomodas mejor y puedas enfrentar a tus rivales sin temor alguno.



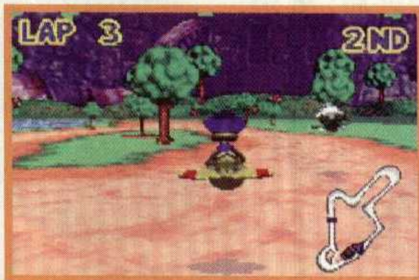
derriba a tus enemigos

Si todos volaran sin agredirse, el juego sería más tranquilo... ¡y aburrido! Qué mejor que tomar los *items* que encuentres en tu camino y usarlos contra tus oponentes para darle más diversión y giros radicales a las competencias. Entre los poderes están unos huevos que puedes arrojar, escudos protectores, turbos y muchos más que dejarán fuera de combate a los demás aviones.





escenarios conocidos



Si disfrutaste de **Banjo-Kazooie** y de **Banjo-Tooie**, seguramente reconocerás muchos de los escenarios que se usan en el juego. Hay playas, volcanes, junglas y muchos otros más; claro está que cada circuito cuenta con muchos obstáculos acordes al ambiente. La verdad es que les quedó muy bien toda la ambientación y los gráficos de cada lugar; la rotación de los escenarios nos recordó al *Modo 7* del legendario SNES; le sacaron jugo a las posibilidades del Game Boy Advance, dándole un sentimiento de profundidad que te sumerge más en las carreras.



buenos gráficos

Cada uno de los personajes tiene sus gráficos muy bien cuidados, con animaciones muy fluidas y movimientos muy chistosos. La manera de interactuar con los escenarios se ve muy bien, además de que el juego tiene muy buenos valores para que no te pase el clásico "¡te juro que sí le pegué!". Son 16 circuitos, con varias copas a elegir; obviamente, este título tiene un buen nivel de *Replay Value*, lo que lo hace muy recomendable para todo tipo de videojugador.

Modos de juego



En este juego te encontrarás con diversos modos para que no te aburras ni un instante. Podrás correr en el *Quick Race* para disfrutar de una rápida carrera sin compromisos; en *Time Trial* deberás batir tus propios récords volando contra reloj, y en *Jiggy Challenge* deberás competir contra un rival, al mismo tiempo que recolectas las *Jiggies*. Obviamente, hay personajes ocultos y cosas que descubrir; así que toma los controles y surca los aires.



ranking

1 — 10



crow 7.0

Hay tanta variedad que ya es tiempo de ponernos exigentes, y para no decepcionarnos y ver cómo le salen alitas a nuestros billetes para nunca más volverlos a ver. Pero, bueno, el chiste es que **Banjo Pilot** no es ni la sombra de lo que fue **Diddy Kong Racing** y tiende a ser repetitivo tanto en música como en pistas. Los personajes son extraídos del universo **Banjo-Kazzoie**... quizá esa es la parte buena, y la mala se la otorgó al *gameplay*, que no es tan efectivo como en aquel **Krazy Racers**, de Konami, o el típico **Mario Kart**, de Nintendo.



master 6.5

Banjo Kazooie y **Diddy Kong Racing** son de mis juegos favoritos en el Nintendo 64, por lo que al conocer que RARE mezclaría ambos conceptos para realizar un solo título para el GBA, creí que nada podría salir mal; pero por desgracia me equivoqué. **Banjo Pilot** es un juego regular, que te aburrirá después de dos horas; por lo menos hubieran mantenido la idea original donde el cartucho incluiría un sensor de movimiento. No sé qué le pasó a la compañía inglesa con este juego, pero la creatividad y visión a las que nos tenía acostumbrados, no existen en este título.



panteón 6.5

Cuando jugué **Diddy Kong Racing**, me pareció un buen título, que se quedaba aparte de todos los clones de **Mario Kart 64**. Ahora, con **Banjo Pilot**, me doy cuenta de que todavía se le puede sacar jugo a una franquicia, sin echar a perder el concepto. Si te agradan las carreras de aviones, no dejes de jugarlo: te aseguro que no te arrepentirás. Lo mejor es que puedes conectarte con otros tres amigos y armar una buena reta en donde y a la hora que sea.

GALERÍA CN



¡Qué bien! Hemos recibido más dibujos por parte de nuestros lectores; y no solamente tenemos los ya clásicos **Links**, sino que también veremos en esta ocasión a personajes variados como el famoso **Captain Falcon**, y personalidades como Shigeru Miyamoto y el legendario Gus Rodríguez. Recuerden que para que sus obras de arte sean publicadas, deben realizar sus trazos en el sobre, pues de lo contrario no podremos incluirlas en esta sección.

arte del mes



Mario Alberto Espinoza M.
Managua, Nicaragua

Qué bueno ver que alguien se acuerda de este gran RPG, el cual ha inspirado este gran dibujo de nuestro amigo Mario, quien cuidó muy bien el uso de colores y sombras para lograr una excelente obra de arte. ¡Esperamos más trabajos tuyos, Mario, de éste o cualquier otro gran juego!



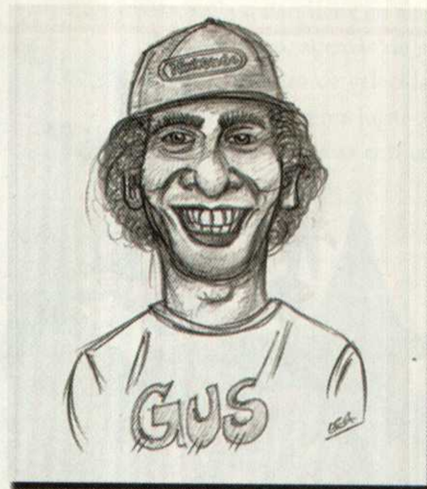
Felipe Puelma
Villa Alemana, Chile



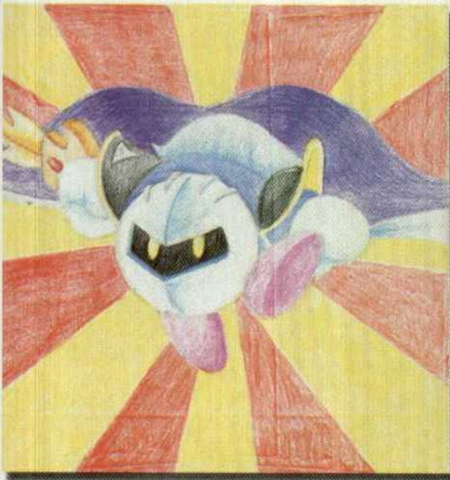
Rudy Otoniel Ortiz Arriola
Chimaltenango, Guatemala



Ana Gabriela Miranda P.
San Cristóbal, Guatemala



Edgardo Ferrer
Montevideo, Uruguay



José M. Castro Dena
Torreón, Coahuila



Nataniel Fernández Méndez, República Dominicana



Juan Carlos Mora Herrera
San José, Costa Rica



Heliodoro Ortega Grano
Mazatlán, Sinaloa



Este dibujo nos llegó sin nombre; si lo reconoces, escríbenos para saber quién eres.



Aleksander Díaz Ordaz Villa, Poza Rica, Veracruz

Hemos terminado con la Galería de este mes. Estamos muy contentos por recibir tan buenos trabajos, aunque nos gustaría más que fueran más innovadores y realizaran dibujos tan buenos como éstos, pero de otras sagas. Démosle un descanso al legendario héroe de **Hyrule** y a **Kirby** con sus crossovers, para ver más variedad en esta sección. Recuerda que puedes enviar tus dibujos de cualquier tamaño y con la técnica de tu preferencia, pero deben estar en sobre. Esperamos tus ideas plasmadas en papel, para incluirlas en la siguiente edición de la Galería.



Eon, The Dragon
clave **DRAGON**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600 Sharp: GX10, GX10i, GX20 Samsung: P400, E400, C100, S300, E700 S300, E700

Wireless Boxing
clave **BOXEO2**
Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400, S300, X100, C100, X600
Motorola: T720, V600, V525, V300
Sony Ericsson: T610

Skaterboy
clave **SKATE2**
Modelos compatibles:
Nokia: 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage

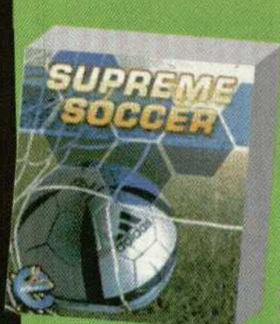
Collision Course
clave **1195**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: V500, V525, V300
Sharp: GX10, GX10i, GX10i

Gladiator ERA
clave **GLADIATOR**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i, V600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Sony Ericsson: T610

Air Force
clave **AIR**
Modelos compatibles:
Nokia: 3100, 3300, 3510i, 6200, 6220, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 6650, 3660, 5600, 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, M55, Mc60, C60
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, T630, Z600

COMO BAJAR TU JUEGOS:
envía CN JUEGO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN DRAGON
PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

los más vendidos

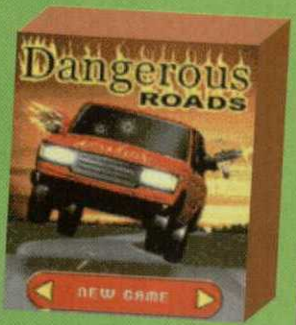


SupremeSoccer
clave **FUTBOL3**

Preparado para comenzar con el apasionante adidas Roteiro? Entonces demuestra que eres un autentico cañonero con el balón oficial del Europeo, el adidas Roteiro!! Crea tu equipo y llévalo a la victoria. El manejo de controles es muy sencillo y hace de cada partido una experiencia totalmente absorbente. Cálzate las botas y participa para ganar el torneo. Elige uno de los 16 diferentes equipos, tipo de torneo, de penalti, dos vistas de los goles y posibilidad de cambiar las alineaciones de los equipos.
Modelos compatibles:
Nokia: 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: V500
Sharp: GX10, GX10i
Sony Ericsson: T610a

Dangerous Roads
clave **CARRETERAS**

¿Te gusta la alta velocidad, las aventuras peligrosas y la atmósfera explosiva? ¡Tendrás que pasar todos los puntos de control en un coche lleno de armas y munición! ¡Además de todos los enemigos despiadados y barreras insuperables sobre tu camino, tendrás que luchar contra el crono para ganar la carrera! Son 10 niveles en total y conducirás vehículos diferentes: tanque, formula 1,...
Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: T720, T720i, V500
Sony Ericsson: T610



COMO BAJAR TU JUEGOS
envía CN JUEGO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN JUEGO FUTBOL3
PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno)
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

exclusivas

MIGUEL5 · MIA9 · ROB12 · HEC · HEC4 · PILAR3 · MIGUEL3 · DIEGO3 · MIA12 · MIGUEL4 · CARL4 · DIEGO

COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO MIGUEL5
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

diversión

HECHIZOS Recibe los mejores trucos para atrapar al hombre o mujer que te gusta.
envía **CN HECHIZO** al **21111**

PIROPOS Conquista a esa persona especial.
envía **CN PIROPO** al **21111**

BROMAS ¿Estas aburrido y quieres diversión? Riete a carcajadas.t
envía **CN BROMAS** al **21111**

18+
PIRRURIS Baja a tu cel mis mejores chistes, ¡uff te vas a divertir como nunca!
envía **CN RISAS** al **21111**

¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS! PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA

curiosidades

3774 · 3778 · 3693 · 905017 · 3702 · 3734 · 3689 · 3756 · 3757 · 3761 · 3746 · 3772

COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO 3774
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

logo nombres

RETRO1 · TORO · WANTED · PELIGRO · AGUA · MAR · PIRATA · STOP1 · STOP · COLA · GRAFITI · NIPON

COMO BAJAR TU NOMBRE: envía CN LOGOCOLOR +"clave" + "tu nombre" al 31111
Ejemplo: CN LOGOCOLOR STOP1 CARLOS
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

Un servicio de esmas.com



DRAGON BALL Z SAGAS

Compañía: Atari.
Desarrollador: Avalanche.
Clasificación: Teen
Categoría: Acción.
Jugadores: 1 a 2 simultaneos



Admitámoslo: no hay serie de animación más popular en el mundo que Dragon Ball. A casi diez años de que ésta terminó de transmitirse allá en Japón, se ha mantenido en el gusto de miles de personas. Por tal motivo, Atari ha trasladado toda la emoción de la serie a través de varios juegos, tanto para Nintendo GameCube como para Game Boy Advance, abarcando los géneros de pelea y RPG; pero si había un estilo en el que ansiábamos ver a la saga de los saiyans, era el de la acción, y por fin, por medio de Dragon Ball Z Sagas, ahora es toda una realidad.

¡Pelea por salvar a la tierra!

Enciende tu Ki

Los juegos que nos cuentan la historia de **Dragon Ball** se habían empezado a encasillar en los RPG, por lo que ya no sorprendía a nadie cuando se anunciaba uno nuevo. Y a pesar de que también contamos con la subserie **Budokai**, que se enfoca en los encuentros uno a uno, la emotividad que requiere una historia como **Dragon Ball** no era suficiente; se necesitaba un juego que te hiciera "sentir" como si estuvieras viendo la TV. Por todo lo anterior, se pensó que ese toque especial que le hacía falta a los títulos anteriores podía dárselo un género que nunca pasará de moda: el de la acción.







Así es, esta nueva aventura nos brindará mucho más dinamismo que las versiones anteriores. La parte de la historia que podremos revivir en este título, va desde que Raditz (hermano de Goku) rapta a Gozan, hasta los juegos de Cell. ¿Qué pasó con la parte de Majin-Boo?; nosotros suponemos que los programadores reservaron esta parte para una posible secuela; aunque obviamente, esto dependerá del éxito que esta primera parte obtenga.

Los guerreros Z, ¡listos!

Al igual que en los **Budokai**, podrás elegir de entre diferentes personajes, sólo que aquí lo harás antes de que inicie cada escena del juego y los peleadores que estarán a tu disposición tendrán que ver con ese capítulo en especial, es decir, no podrás elegir a **Goku** para pelear contra los **saibaiman**, por la sencillísima razón de que ¡está muerto! Lógicamente, lo anterior fue hecho para que la historia siguiera una secuencia, pues si no, imagínate cómo se vería **Vegeta** enfrentándose contra sí mismo. Un extra interesante es que al terminar el juego con cada uno de los personajes que te dan por *default*, desbloquearás más combatientes con nuevas habilidades, para que el hacer frente a los enemigos no te sea tan complicado.







Cell y compañía

Los enemigos son de lo más variado: a lo largo del juego te encontrarás desde los robots que invaden la Tierra hasta los soldados de Frieza en el planeta Nameku. Ninguno de éstos representa realmente algún tipo de peligro, ya que son un poco lentos y si te mantienes en constante movimiento no habrá de qué preocuparse; sin embargo, nunca dejes que se acumulen demasiados enemigos, pues de lo contrario tu rango de acción se verá reducido. Los oponentes principales, como Nappa o el capitán Ginyu, son más difíciles de vencer, y tendrás que estar muy atento a sus patrones de ataque para eliminarlos; algo que cabe mencionar es el excelente trabajo que realizaron al representar los poderes más característicos de cada personaje; por ejemplo, Frieza utilizará su típica esfera de energía, mientras que Cell intentará "picarte" con su cola.



El camino a la perfección





¿Recuerdas **Fighting Force 64**? Mucha gente llegó a pensar que significaría el renacer de los juegos de acción; pero después de ver el producto terminado... toda una decepción. El error en aquel juego, que saliera hace algunos años, fue que el *gameplay* era de lo más simple, no ofrecía nada nuevo y para rematar era más repetitivo que las películas de **Pedro Infante** del Canal 2. Por fortuna, en **Dragon Ball Z: Sagas**, el gameplay es muy ágil y se adapta a todo tipo de jugador; por ejemplo, alguien no tan diestro puede derrotar a los enemigos presionando un solo botón repetidas veces, mientras que un jugador hábil o que guste de experimentar cosas nuevas, puede utilizar todos los movimientos y técnicas para acabar de manera más espectacular con los rivales. Lo más valioso de un juego no son los gráficos o la calidad de sonido, sino el *gameplay* y el nivel de diversión; aunque **DBZS** no revoluciona ninguno de los dos aspectos anteriores, se ve que los tomó muy en cuenta para la realización del juego.

La unión hace la fuerza

Para que puedas compartir toda la emoción del título (y culpar a alguien por las derrotas), **Atari** ha incluido una opción para que dos personas jueguen el modo principal de historia; esto no es ninguna novedad y de hecho es prácticamente un requisito para este tipo de juegos; pero lo que sí sorprende es la manera en la que está diseñado. No será el clásico juego en el que cada uno hace lo que quiere y sólo le importa "su vida"; no; aquí, si quieres sobrevivir, vas a tener que coordinarte con tu compañero, y al decir "coordinarte", no nos referimos al clásico "tú a los de la derecha y yo los de la izquierda". Por decir, un jugador puede levantar enemigos, mientras el otro les lanza poderes antes de que caigan; el caso es que mientras más identificado estés con el tipo de juego de tu aliado, más fácil terminarán los niveles, además de que la diversión será mayor.









La vista desde el planeta de Kaiosama

Todos los escenarios donde se recrea la historia están muy bien diseñados; ningún detalle ha sido omitido u olvidado, logrando así transmitir un gran sentimiento de nostalgia a todos los seguidores de la serie. Antes de iniciar cada misión, aparecerá un video a manera de introducción, de bastante calidad por cierto, tomado directamente del anime, lo que aumenta la emoción y emotividad del juego. Los objetos que encuentres como cajas, rocas o árboles, los puedes usar para dañar a los enemigos, ya sea que se los arrojes, o mejor aún, que lances a los adversarios contra estos objetos.



El dinero no lo es todo, pero...

Si ya te cansó siempre usar los mismos combos o poderes, puedes comprar nuevos movimientos en una de las opciones del juego; pero para esto, necesitas las monedas Z, las cuales se encuentran escondidas a lo largo de los niveles; encontrarlas no es tan complicado: sólo asegúrate de romper todas las cajas que encuentres. Además de las técnicas, también puedes comprar la versión "mejorada" de tu guerrero, es decir, si tienes a **Goku**, puedes adquirir a **Goku** Super Saiyan, y así sucesivamente. Esta opción te mantendrá ocupado un buen rato.



¡Conviértete en el legendario Super Saiyan!

Para ser francos, teníamos bastantes dudas acerca de este juego, no por la calidad de la historia, ya que a final de cuentas todos sabemos que es extraordinaria; más bien lo que temíamos era que **Atari** cayera en la "fórmula" que se está poniendo de moda en esta generación de consolas: poner a un personaje famoso en un entorno 3D, y esperar que por la fama se vendiera. Afortunadamente, no fue así: el juego es muy divertido y no pasará mucho tiempo para que hagas tus primeros combos. Quizá lo único que les falló a los programadores es que no incluye capacidad para jugar con cuatro personajes al mismo tiempo... eso sí hubiera sido perfecto, pero los niveles están tan bien elaborados que no te aburrirás en ningun momento a pesar de jugar solo.









Ranking

1 — 10



Crow 8.0

A mi gusto es un buen descanso para los que ya exprimieron los títulos de peleas; además, ya se extrañaban los juegos cooperativos tipo **Final Fight**, donde puedes hacer equipo con un amigo para patear a cuanto villano se te ponga enfrente. Lo interesante es que involucra gran parte de la historia de **Dragon Ball Z** (dividida en seis enormes escenarios) e incluye a grandes personajes como el mismo **Goku**, **Gohan**, **Piccolo**, **Vegeta** y otros tantos más. El punto malo es el audio que, después de un rato, se vuelve repetitivo.



Master 8.0

Dragon Ball Z: Sagas es el ejemplo perfecto de que cuando se quiere, se puede. No es un pretexto para seguir aprovechando la licencia; al contrario: representa una bocanada de aire para la misma. Todos ya relacionábamos el nombre de la serie creada por Toriyama, con las peleas, y no digo que los **Budokai** sean malos juegos; pero ya era necesario que tuviéramos más opciones para disfrutar de esta animación. Los gráficos son buenos y la música agradable, pero lo mejor es que se juega bien. Se los recomiendo.



Panteón 7.5

Más juegos de **Dragon Ball**... No es que esté mal; pero siento que si no tienen nada nuevo que implementar, mejor que se abstengan de lanzar un título más para el montón. Lo más rescatable es que es cooperativo; pero eso no le quita que se está choteando demasiado la licencia. Sólo es recomendable si te gusta coleccionar cualquier cosa que salga a la venta de **Goku**, porque si no, te va a aburrir de inmediato; yo te sugiero que si es así, mejor inviertas en otro juego, quizá **Resident Evil 4** o **FIFA Street**.

¡Colúmpiate como chango!

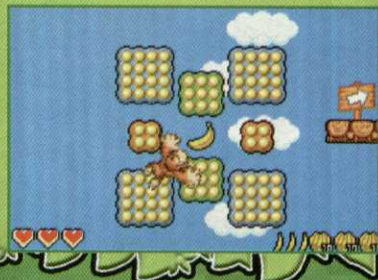


Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Paon Company.
Categoría: Acción/Aventuras.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1-4.

DK King of Swing™

El gran gorila, a las alturas

Donkey Kong ha dejado a un lado sus bongós para estelarizar un juego más para el Game Boy Advance que lleva el nombre **Donkey Kong King of Swing**. En esta divertida aventura, regresaremos al estilo clásico de plataformas, pero el "giro" radica en que **Donkey** deberá usar su gran fuerza para columpiarse en su camino. Aprovechando las capacidades del GBA, veremos gráficos muy coloridos que parecen de caricatura, además de que los programadores han creado un mundo muy divertido que se acopla a la perfección a la serie del gran simio. ¿Crees tener lo necesario para colgarte al estilo **DK**? ¡Pues entonces empecemos con la revisión de este entretenido juego!



L Y R... ¡NADA MÁS!

Controlar a **Donkey Kong** es sumamente sencillo; lo difícil es que tengas los reflejos para reaccionar conforme la acción se desarrolla en las alturas. Los botones L y R te sirven prácticamente para todo en **King of Swing**; cada uno controla un brazo del gorila, es decir, si presionas L, **DK** cerrará su palma izquierda y se quedará girando hacia esa dirección. Si oprimes R, hará lo mismo con la mano derecha; y si aprietas ambos, se quedará quieto, sujetado de ambas manos. Un detalle muy importante es que cuando te sueltas de donde estés colgado, saldrás con un poco de impulso, que debes aprovechar para alcanzar otro elemento. Debes practicar un poco para que puedas dominar esta nueva forma de moverte.



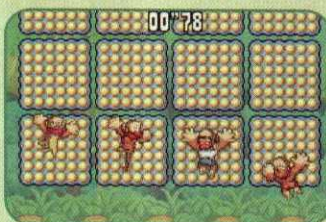
Cuando estás en tierra firme, o sobre alguna plataforma o elemento, puedes mover a **DK** hacia los lados con los botones L y R; asimismo, puedes cambiar la dirección a la que "vuelas" de un lugar a otro de la misma forma. Al presionar los dos botones simultáneamente, **Donkey** saltará (sólo en el suelo); y si los dejas oprimidos y los sueltas, tu salto alcanzará una mayor altura.



Escucha a Kranky...

Al inicio del juego, el veterano de las aventuras, **Kranky Kong**, te explicará cómo usar tus habilidades para poder progresar en el juego. Él te muestra la forma como puedes aprovechar el ambiente para ayudarte a avanzar, cómo usar tu fuerza para poder limpiar el camino de obstáculos y enemigos, así como la manera correcta de usar las bananas que vas consiguiendo durante tu jornada. Cuando tienes 10 plátanos, puedes presionar el Botón B para recuperar un corazón de tu vida. Si oprimes A al tener en tu poder al menos 20 bananas, entrarás en un modo de invencibilidad, que te permitirá acabar con tus adversarios y evitar que seas detenido. Otros personajes clásicos del universo de **Donkey Kong** hacen su aparición, aunque no en todos los modos de juego.

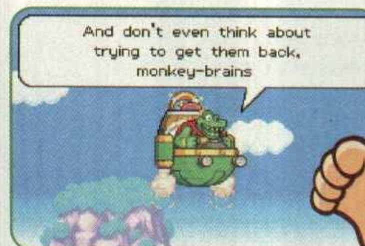




El King K. Rroll vuelve a las andadas

Seguramente te preguntarás cuál es la razón por la que **Donkey** pelea en esta ocasión. Pues resulta que los simios tenían planeada una serie de competencias para ganarse un par de medallas; todo estaba listo para empezar, pero el malvado **King K. Rool** irrumpió en las competencias y se robó las medallas. Así que el buen chango debe ir en su búsqueda y recuperar las preseas destinadas a los juegos.





¡Puzzle, plataformas, acción y más!

De inicio, podrás pensar que en este juego sólo se trata de avanzar columpiándote y ya; pero muy pronto te enfrentarás con que hay muchas cosas dentro de **King of Swing** que pondrán a prueba tu habilidad con el control. Debes saber cómo y cuándo colgarte y descolgarte para poder pasar por las escenas, las cuales, aunque tienen como objetivo básico el de llegar al final, tienen muchos peligros y obstáculos para detenerte. Tenía tiempo que no disfrutábamos de un juego que te exigiera precisión en tus movimientos como en los de la vieja escuela, así que si quieres retos que vayan incrementando su dificultad conforme avanzas, no dejes de jugarlo.



Ya estoy colgado; ¿y ahora?

Cuando decimos "columpiarte", no nos referimos exactamente a colgarte de lianas al estilo de **Tarzán**, sino que debes usar unas bolitas que están esparcidas a lo largo del escenario para subir y llegar a tu destino. Hay lugares en los que las bolitas están en bloques y otros en donde están individuales; debes saber cuándo avanzar y medir el momento justo, pues entre los enemigos y los obstáculos, tu camino se pondrá muy complicado. También hay otro tipo de elementos para colgarte, e inclusive unas bolitas que se caen después de unos momentos.



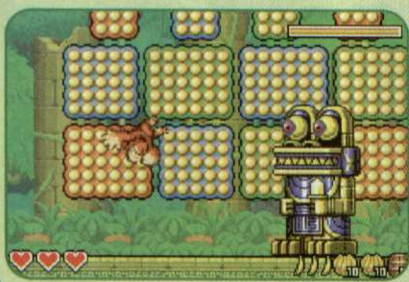
Fuerza de gorila

Además de usar L y R para colgarte y saltar, si los dejas presionados al mismo tiempo al estar sobre las bolitas, **Donkey** brillará en rojo, y al soltarte, saldrás disparado con furia, eliminando al enemigo que esté frente a ti. Esta jugada también te sirve para alcanzar plataformas o bolitas que están muy lejos, o para destruir los barriles que te estorban en el camino. Pero ten en cuenta que algunos de éstos te sirven como plataformas, por lo que debes pensar dos veces antes de destruirlos, especialmente los que están solos.



Enemigos de varios tipos

En las alturas, **Donkey Kong** se encontrará con diversas clases de secuaces del **King K. Roll**; hay los que vuelan en sitios determinados, los que caminan sobre las plataformas con bolitas, e inclusive algunos **Kremlins** que pueden columpiarse como **DK**. Y por si fuera poco, cada mundo tiene su jefe al final y cada uno de ellos tiene una forma muy especial para ser eliminado, así que debes pulir tus habilidades como chango para poder vencerlos.



Activa mecanismos

Normalmente, el camino de **DK** se encontrará bloqueado, o no verás muchas bolitas ni plataformas para avanzar. En estas ocasiones, debes usar las mismas habilidades para activar los diferentes mecanismos para mover obstáculos, o para modificar el entorno a tu favor. Encontrarás palancas que debes jalar repetidas veces para activar otros mecanismos como ruedas dentadas, que te pueden ayudar a elevarte al girarlas a un lado, o a bajarte, si giras al revés. Otras tienen que ser activadas al mismo tiempo para que puedan funcionar; debes ser rápido, porque la mayoría dura un tiempo limitado.



Todo se vale

Donkey Kong puede (y debe) usar ciertos elementos del juego a su favor, para poder hacerle frente a todos los enemigos y peligros del juego. Puedes subir a un barril volador para alcanzar bananas y premios más allá de tu alcance normal, e inclusive arrojar piedras a los enemigos para noquearlos. Las piedras, por ejemplo, pueden destruir bloques con grietas o barriles, pero debes medir el momento para arrojarlas efectivamente.





Un juego muy mono

Si disfrutaste de juegos como **Donkey Kong Country** y **Donkey Konga**, no puedes dejar pasar esta divertida aventura con tus simios favoritos. Lo mejor de todo es que puedes conectar tu GBA con otros tres amigos y que compitan en los divertidos modos para uno o más jugadores que vienen incluidos. Recuerda que dependiendo de tus avances en el modo de historia, podrás conseguir más minijuegos para ti y tus amigos. **Donkey Kong King of Swing** es un título que debes jugar al menos una vez, para convencerte de lo divertido que resulta actuar como simio.

RANKING



CROW 7.0

Quizá estoy muy arraigado a los juegos anteriores de **Donkey** y por eso éste me parece sencillo. Digamos que no es un título donde la acción se anteponga sobre todas las cosas, sino que se trata de una pequeña aventura para los pequeños videojugadores en donde tienen que usar la fuerza del gorila para columpiarse en múltiples obstáculos. El punto bueno es que no tardarás mucho en dominarlo; lo malo es que si eres muy exigente te aburrirás pronto, ya que incluso la música no es tan alocada como en versiones anteriores.



MASTER 7.0

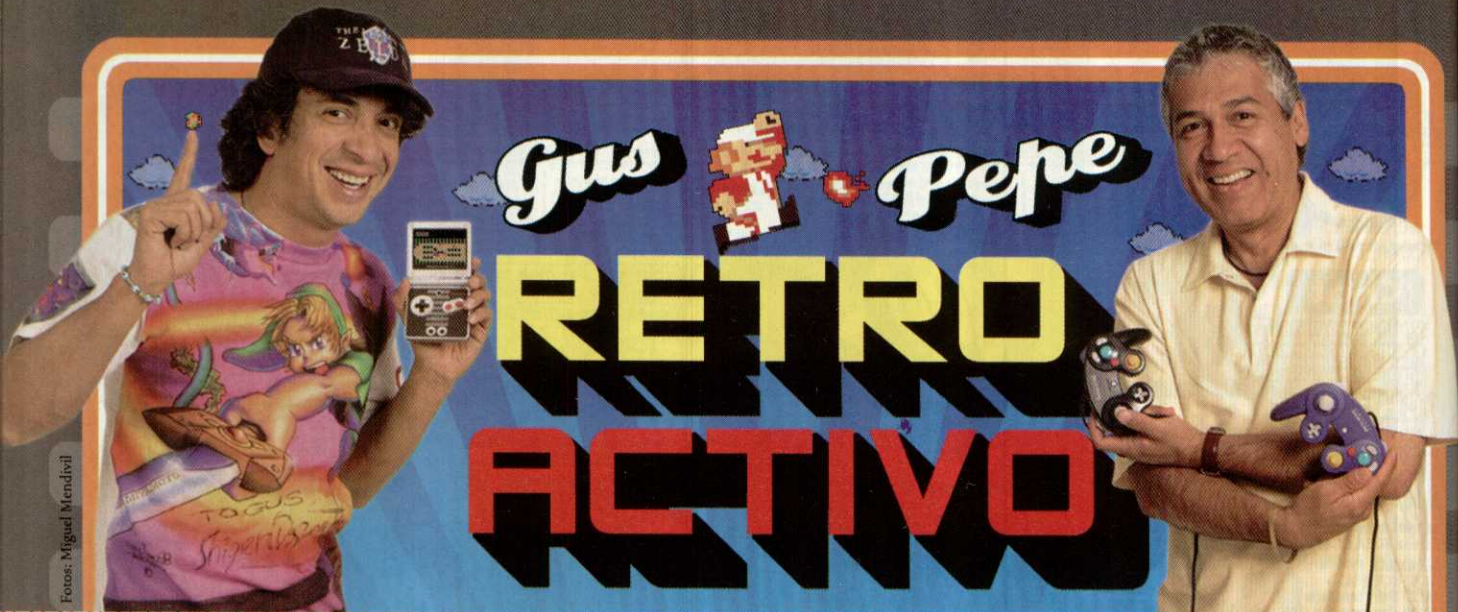
Desde la serie para Super Nintendo, a los juegos de **Donkey Kong** les ha hecho falta algo: eran extraordinarios títulos de plataformas, y ahora no digo que los actuales sean malos, pero han perdido cierta identidad. **Donkey Kong King of Swing** es divertido por un rato; de hecho se me hacía muy original, pero al final resulta bastante repetitivo; quizá si hubieran incluido más acción estilo side scroll, se habría salvado un poco. Lo recomiendo sólo para los jugadores jóvenes o poco experimentados.



PANTEÓN 9.0

Lo digo y lo mantengo... antes nadie se quejaba por pasar lo mismo una y otra vez en **Galaga**; en la actualidad, si no es el "juego revelación", no le agrada a nadie. Bueno, la verdad a mí sí me gustó mucho **King of Swing**; de hecho, lo prefiero a un remake de otro juego que ya la mayoría posee. Si lo que buscas es diversión, no lo dudes y juégalo; pero si sólo piensas en gráficos, cinemas, ocarinas y balazos, mejor ni lo veas. Es un juego para divertirse y punto.





Qué tál, amigos, ¡qué onda! Gracias nuevamente por estar leyendo esta sección en la que te platicamos nuestras anécdotas para que conozcas la verdad de cómo fue Club Nintendo en sus inicios.

Antes de continuar te queremos hacer una atenta invitación, que alguna vez estuviste con nosotros en alguna presentación de las que llegamos a hacer en el hotel María Isabel, el World Trade Center, La Boom, Hotel Royal etc. Para que si tienes fotos o videos nos avises para que nos narres tu "retroactivo", y nos cuentes las experiencias buenas o malas que hayas vivido y lo publiquemos en la sección.





PEPE: Lo que pasa es que en alguna etapa de la vida de la revista Gus guardó el material fotográfico de todo eso pero por su alzheimer nunca se ha acordado dónde lo dejó.

GUS: No, lo que pasa es que todos sabemos que la situación de Pepe siempre ha sido muy difícil, y en alguna ocasión tuvo que vender todo ese material para poder darle de comer a su familia.

PEPE: ¿Ah, sí? Y según tú, ¿a quién le vendí ese material?

GUS: Yo qué sé, a alguno de tus amigos que tenías del bajo mundo; como también te dedicabas al tráfico de indocumentados... en uno de tus viajes que hiciste con Lola la Trailera, por ahí los has de haber vendido.

PEPE: Claro, como me daban muchos dólares por una foto tuya... Si me acuerdo que una vez un chavito me dio una foto de Chabelo, por 10 fotos tuyas y uno de tus ridículos relojes de Mikey Mouse.

GUS: ¡Bueno, ya! ¿De qué vamos a platicar esta vez?

PEPE: Pues de la presentación de Mortal Kombat en el Hotel Royal hace como mil años.

GUS: ¿Esa en donde nos tomamos esa ridícula foto en donde sales con esos lentes de José Feliciano?

PEPE: Qué fachas nos cargábamos, ¿no? Pero tú si no te medías con tus lentes de parabrisas de Beetle y tus pelos de Cepillín, el payasito de la tele.

GUS: ¡Ay no manches! Y tú muy decentito, ¿no? ¿Qué no te acuerdas cómo nos decían en Nintendo cada vez que íbamos

a alguna junta? Entrábamos y se oía que decían: "Ahí vienen los Bukis, ahí vienen los Bukis"

PEPE: ¿Era por nosotros? ¡Chale! Yo creí que de veras llegaban los Bukis y siempre los buscaba a ver si me daban un autógrafo. Bueno, pues hablando de esta foto...

GUS: ¿Ya vieron que nos poníamos pines en la camisa como desesperados?

PEPE: Bueno, pero tú te los ponías porque siempre quisiste ser como el Tío Gamboín, no te hagas. Yo me los ponía... ¡para llevar en el pecho los colores de Nintendo!

GUS: Me acuerdo que por ponernos tantos pines tuvimos problemas.

PEPE: Sí, todo mundo quería que le diéramos uno.

mos en el escenario haciendo la presentación, se me cayó un pin y no lo pude recoger porque bajaban la luz para proyectar en la pantalla los videos de los juegos nuevos. Y cada vez que hacíamos una pausa me ponía a buscar en el piso mi pin.

Algunos se acordarán de la invitación para este evento que se realizó en el sur de la ciudad de México hace ya bastantes años.



PEPE: Sí, parecía como pollito buscando maíz para comer con la cabeza agachada.

GUS: Al final de la presentación, cuando estaba decidido a buscar mi pin, que se dejan venir todos los chavos por el autógrafo. Entonces decidí olvidarme de mi pin.

del enanito me dejó el ojo morado y me los tuve que poner.

GUS: ¡Qué buenos tiempos! Nosotros tenemos un buen de anécdotas que compartir con ustedes.

PEPE: No sean gachos, anímense y mándennos las suyas para que se las publiquemos. No importa si son para decirnos cosas malas; al fin que Gus ya está acostumbrado a que hablen mal de sus lentes o de sus pelos.

GUS: Y si quieren hablar de las canas de Pepe, no importa tampoco;él escucha chistes de su vejez desde que iba en la primaria.

Así que ya saben, cuates, a escribir y mandar muchas anécdotas que tengan de todos los eventos a los que hayan asistido en el pasado a:
retroactivo@clubnintendomx.com



Arturo Fuentes

GUS: Al final de las presentaciones nos pedían autógrafos y no nos dejaban ni movernos. Un chavito le estaba quitando un pin de la camisa a Pepe mientras le daba autógrafo a otro. Entonces que se da cuenta y le mete un coco al chavito y le dice "Órale, dejando ahí"; en eso el chavito le da un cabezazo a Pepe y le dice:"Órale, nomás no pegues".

PEPE: Resulta que el "niñito" era un enanito que era papá de uno de los chavitos que pedían autógrafos. Me dio un buen fregadazo en el ojo.

GUS: Me acuerdo que cuando estába-

PEPE: Entonces nos sentamos en la orilla de la tarima del escenario, y fue cuando Gus encontró su pin.

GUS: Sí, me senté encima de el. ¡Ouch!

PEPE: ¡Se lo clavó en la nalga!

GUS: Estuvimos dando autógrafos cerca de una hora, y yo con un pin clavado en la nalga mientras Pepe le daba de cocos a un enanito que era papá de un chavito. Bueno y a todo esto, ¿por qué traías lentes obscuros en la foto?

PEPE: No te hagas menso; el cabezazo

Y si nos quieres mandar fotos o videos, hazlo a:
Av. Vasco de Quiroga # 2000, 2° piso, Colonia Santa Fe, México, D.F C.P. 01210.



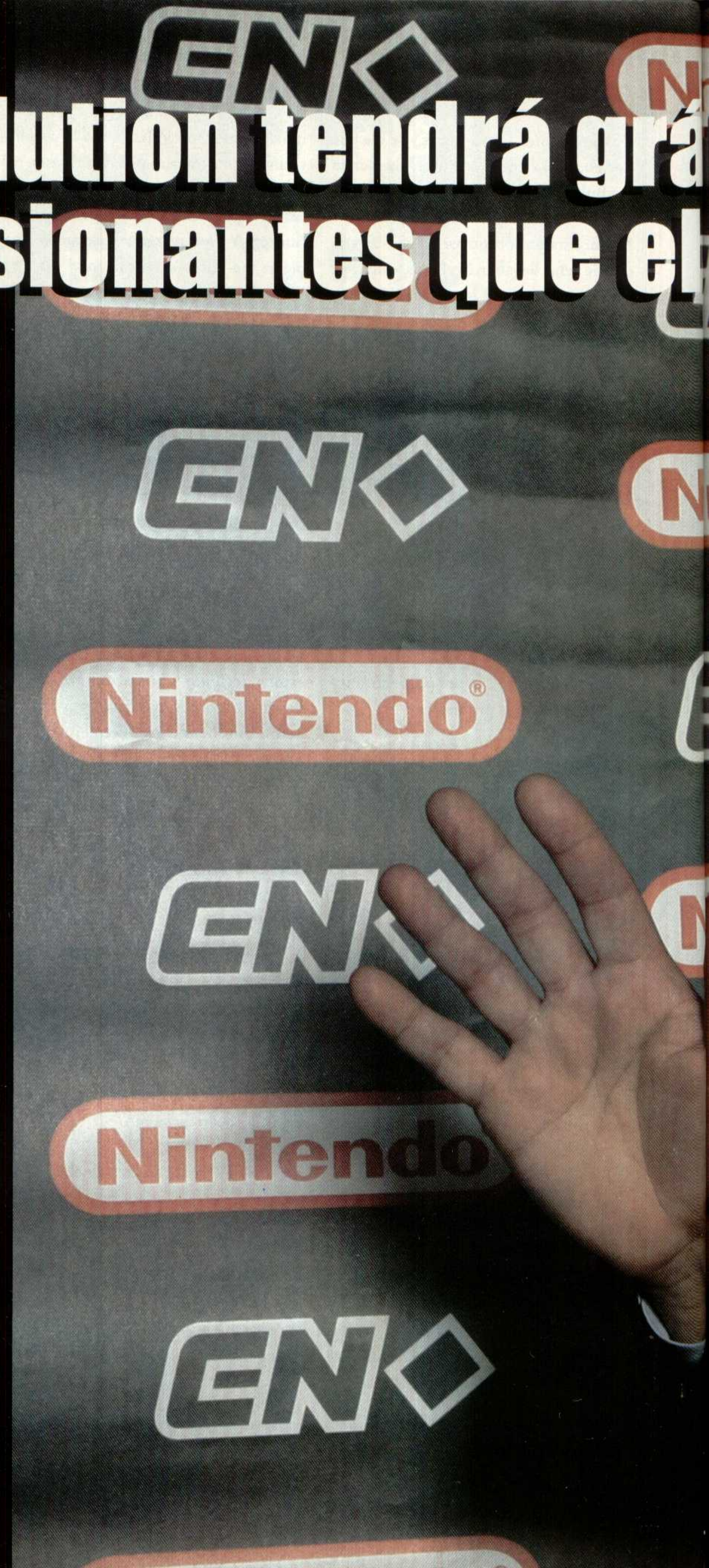
GUS: La verdad es que creo que el look de Pepe era para parecer Johnny Cage, de Mortal Kombat.

ESCRÍBENOS Y DINOS TUS COMENTARIOS

GAME OVER

Entrevista Exclusiva

'Revolution tendrá grá impresionantes que el



Reggie Fils-Aime estuvo con nosotros en las oficinas de Club Nintendo y lo entrevistamos .

Contestó todas las preguntas que a nuestro criterio son importantes y que nos dejan ver hacia dónde se dirige esta empresa y los planes que tiene para liderar la competencia de los videojuegos.

Por nuestra parte le preparamos una presentación en la que le mostramos lo que es Club Nintendo, desde que comenzamos con los boletines, las primeras ediciones de hace 13 años, los eventos que realizamos, nuestro presente y futuro, el gran número de ideas que tenemos en mente. Todo esto para hacerle ver lo que Nintendo significa para los videojugadores de este país.

Esperamos tenerlo nuevamente en México para poder conversar con él de manera formal e informal, ya que es una persona muy agradable y apasionada con su trabajo; eso lo pudimos constatar desde que lo recibimos. Ojalá se pueda dar una vuelta al Electronic Game Show 2005 para que conozca a los "Mexican Gamers".

Gracias a todos los lectores que nos dejaron sus preguntas en el Foro de Club Nintendo; nos ayudaron mucho para saber lo que los chavos esperan de Nintendo y para hacerle saber a Reggie que cada vez queremos más y más.

Que disfrutes la entrevista.

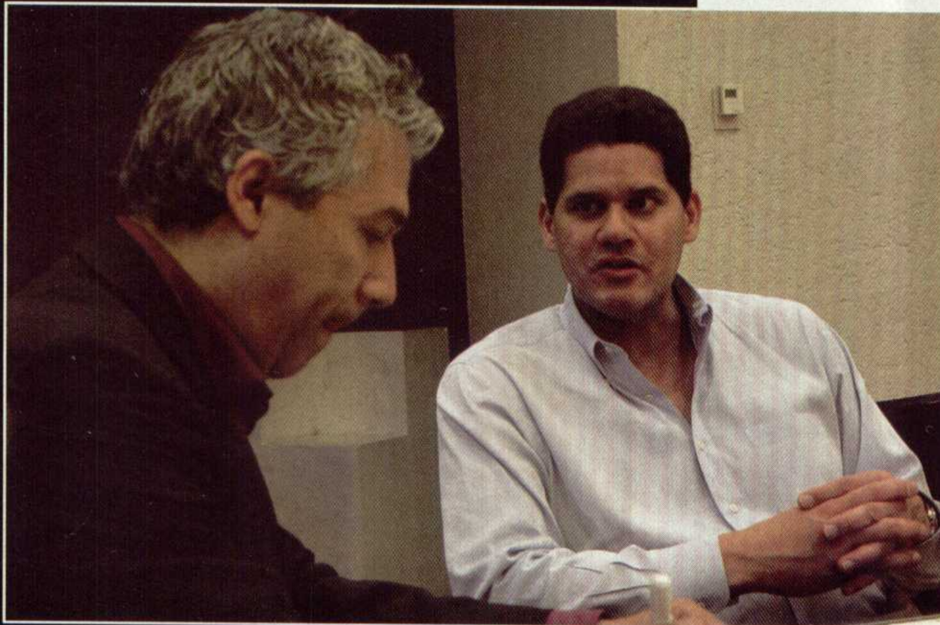
Fotos:
Martín Fernández
Miguel Mendivil
Antonio Rodríguez

ficos más GCN'

Reggie Fils-Aime
Vicepresidente de Ventas y
Mercadotecnia de Nintendo

Club Nintendo: ¿Existe algún interés por parte de Nintendo para tener una representación oficial en México?

Reggie: Pensamos que el grupo de trabajo en Seattle en combinación con la gente de Motta (Distribuidor de Nintendo en México y América Latina) es la manera más efectiva de trabajar por ahora, tanto el mercado mexicano como el latinoamericano. Las ventas así lo demuestran, pero las cosas pueden cambiar en un futuro.



CN: ¿Son ciertos los rumores acerca de una nueva versión de Game Boy llamada "Evolution"?

R: Bueno, nosotros siempre estamos trabajando en una nueva generación de sistemas y por el momento se hace en "Revolution". ¿Qué si estamos trabajando en un nuevo concepto para el Game Boy? sí. No tenemos nombre ni fecha para un lanzamiento cercano, pero lo que siempre hacemos es trabajar en conceptos innovadores que nos brinden algo diferente.

CN: ¿Qué planes tiene Nintendo para recuperar terreno en ventas y volver a ser el número uno en México?

R: Les contestaré esto en dos partes.

1. Tuvimos un gran año en ventas en México. Mientras la competencia hace mucho ruido en sus campañas, nosotros implementamos planes atractivos y las ventas se dispararon.

2. ¿Cómo vamos a continuar? Le daremos un gran apoyo al Nintendo GameCube con buenos precios y nuevos títulos, además con el Nintendo DS tenemos la oportunidad de lanzar continuamente muchos títulos nuevos. En el caso del GBA tenemos cosas nuevas de Pokémon y nuevas licencias que estarán apoyando a este sistema.

En resumen, estaremos lanzando novedades para todos los sistemas, para hacer del 2005 un año exitoso.

CN: ¿Cuándo veremos una estrategia real "online" en los sistemas de Nintendo?

R: Estaremos hablando de online en el próximo E3. Aunque seguramente les daremos información de esto antes del show.

CN: ¿Tiene pensado Nintendo lanzar más juegos "Teen y "Mature"?

R: Sí. En el caso de juegos "Mature" estamos trabajando internamente, así como con las licencias, para asegurarnos que se desarrollen grandes títulos para ese segmento de gente. Por ejemplo el éxito de Resident Evil, que muestra que existe gente para estos títulos en el Nintendo GameCube. Algo que el señor Iwata y Miyamoto han visto es que este tipo de juegos son exitosos, por lo que continuaremos lanzándolos a través de las licencias. Por nuestra parte seguiremos desarrollando nuestros títulos como: Mario, Metroid, Donkey Kong, etc. Algo que hacemos muy bien.

CN: ¿El Nintendo Revolution será mostrado en el E3?

R: Sí, lo vamos a mostrar.

CN: ¿Se podrá jugar o sólo será de exhibición?

R: Eso no se los puedo contestar; deben entender que Nintendo siempre se reserva la información hasta el último momento, debido a que la competencia siempre reacciona y copia todas las innovaciones, como: controles inalámbricos, juegos multijugadores, etc. Les puedo asegurar que las sorpresas que verán con "Revolution" serán mas de las que se imaginan.

CN: ¿Qué hace Nintendo con casos como Resident Evil 4, que en su momento se anunciaron como exclusivos y ahora no lo son?

R: Resident Evil 4 es exclusivo en este momento. Veremos cuando salga con la competencia, cómo luce y cuá-

les son sus ventajas, ya que este juego fue desarrollado para aprovechar las capacidades del Nintendo GameCube. Seguramente no será igual. La pregunta sería si vamos a seguir desarrollando juegos exclusivos con las licencias; la respuesta es: sí.

CN: ¿Los licenciatarios están trabajando ya en títulos para el "Revolution"?

R: A los licenciatarios les proveemos cierta información para que puedan comenzar a desarrollar juegos. De esto hablaremos más a fondo en el Game Developers Conference de San Francisco en marzo. Ahí tendremos una nueva oportunidad para compartir información.

CN: ¿El "Revolution" será compatible con los juegos del Nintendo GameCube?

R: No puedo responder esa pregunta.

CN: Las consolas portátiles cuentan con un gran número de remakes. ¿Ocurrirá también en el "Revolution"?

R: Lo que estamos haciendo es balancear lanzamientos con juegos de contenido exclusivo y los juegos clásicos para generaciones que no tuvieron la oportunidad de jugarlos.



CN: ¿Cuáles son las expectativas de Reggie para la nueva consola?

R: Verdaderamente será una revolución. Lo que quiero decir con esto es que estaremos lanzando un sistema que será más poderoso, con gráficos más impresionantes que el Nintendo GameCube.Pero eso es sólo el principio; con este sistema estaremos impulsando 4 diferentes áreas.

1. Este sistema tendrá innovaciones que cambiarán la manera de jugar, como el caso del Nintendo DS.

2. Atraer a una próxima generación de videojugadores. A la que le daremos un sistema con el cual se identificará y se sentirá a gusto y con confianza de jugar.

3. Vamos a hacer que el modo de juego sea intuitivo y fácil. Es algo que creemos necesario para los nuevos tiempos en lo que la tecnología te simplifica la vida.

4. El modo de juego, cómo nuestros consumidores jugarán los nuevos títulos, cómo conducirán la acción de éstos. Definitivamente continuaremos innovando en la manera de jugar.

Estas cuatro áreas claves las usaremos para asegurar que alcanzaremos las expectativas del consumidor del nuevo sistema de Nintendo "Revolution".

CN: Así como Mario y Link se han convertido en iconos de los videojuegos ¿Existen planes para la creación de nuevos personajes para la próxima generación de consolas?

R: Estamos trabajando en nuevas franquicias para la creación de nuevos personajes para "Revolution"; también de esto hablaremos en el E3.

CN: ¿De qué manera se está trabajando con las licencias para crear títulos exclusivos para Nintendo?

R. Afortunadamente tenemos una gran relación con Capcom. Como te dije con anterioridad, Resident Evil 4 es por el momento exclusivo. También tenemos una muy buena relación con diversas compañías de desarrollo con las que estamos haciendo arreglos de exclusividad.

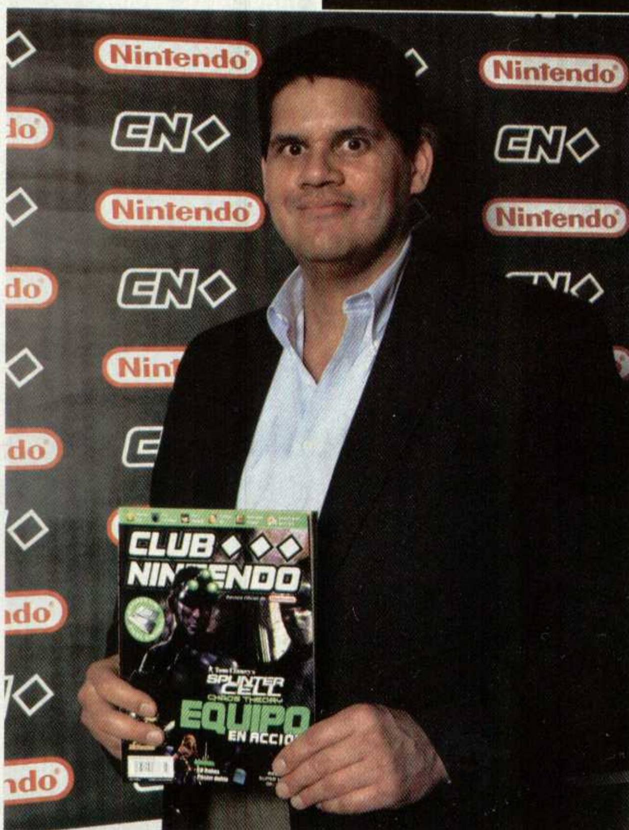
"En el caso de juegos 'Mature' estamos trabajando internamente, así como con las licencias, para asegurarnos de que se desarrollen grandes títulos para este segmento de gente. Por ejemplo, el éxito de Resident Evil, que muestra que existe gente para estos títulos en el Nintendo GameCube".

CN. ¿Existen posibilidades de que los consumidores mexicanos puedan registrar sus productos con Nintendo para recibir beneficios?

R. Hoy me enteré que el mercado latinoamericano no registra en línea sus productos; tomaremos nota de esto y haremos lo posible para darle una solución.

CN: Algunas compañías están desarrollando juegos en varios idiomas, incluido el español. ¿Nintendo tiene planes para desarrollar juegos en nuestro idioma?

R: Estamos en eso. El reto que tenemos es hacer la traducción de la mejor manera y con el tiempo adecuado para que puedan ser lanzados al mismo tiempo que sus versiones en inglés. Imagínate que tuviéramos un retraso de seis meses en el lanzamiento de un producto, por que la traducción al español tomó más tiempo de lo pensado. Es algo en lo que debamos trabajar para que en un futuro se tengan las dos versiones al mismo tiempo.



CN: ¿Aún continúan con proyectos de películas basadas en juegos de Nintendo?

R: Actualmente estamos en contacto con diferentes compañías cinematográficas para la realización del filme de Metroid; también tendremos información al respecto que compartiremos con ustedes y con toda la prensa en el Electronic Entertainment Expo. Afortunadamente Nintendo cuenta con excelentes títulos, historias y personajes que pueden ser llevados a la pantalla grande. Mientras la industria del cine se interese en contenidos y personajes de los videojuegos, siempre habrá posibilidades de realizar este tipo de proyectos.

Una película de Link sería una fabulosa oportunidad; lo único que les puedo asegurar es que cualquier cosa que hagamos en combinación con otra compañía en cine, lo haríamos bien y con la supervisión necesaria para que sea un producto de calidad.

CN: ¿Cuándo veremos la nueva aventura de Zelda para el Nintendo GameCube?

R: Lo tendremos para este año antes de Navidad; con toda seguridad les mostraremos muchísimo de este título en el próximo E3.

Esperaremos ansiosos al mes de mayo para ver todo lo que nos espera en el E3. Con este adelanto que nos dio Reggie ya comenzamos a figurarnos cómo será el "Revolution"... ¿Qué innovaciones tendrá? ¿Cómo serán los controles? En fin. Sólo nos queda esperar que el tiempo pase y asistir al show para traerte toda la información para enterarte de todo.



¡Cierren las puertas, señores! Ha llegado el momento que muchos esperaban; ¡los premios a lo mejor del 2004!

2004 CN AWARDS

Así es, en el cine el máximo reconocimiento es el Oscar®, y aquí en Club Nintendo es el *Golden Rhombus*, o mejor dicho... el Rombo Dorado. Durante varios días, las votaciones estuvieron al rojo vivo en la página de Internet y en la edición de este mes te tenemos a los ganadores, ¿quieres conocerlos? Pues checa lo siguiente:

Mejor juego del Año: Metoid Prime 2 (40%)

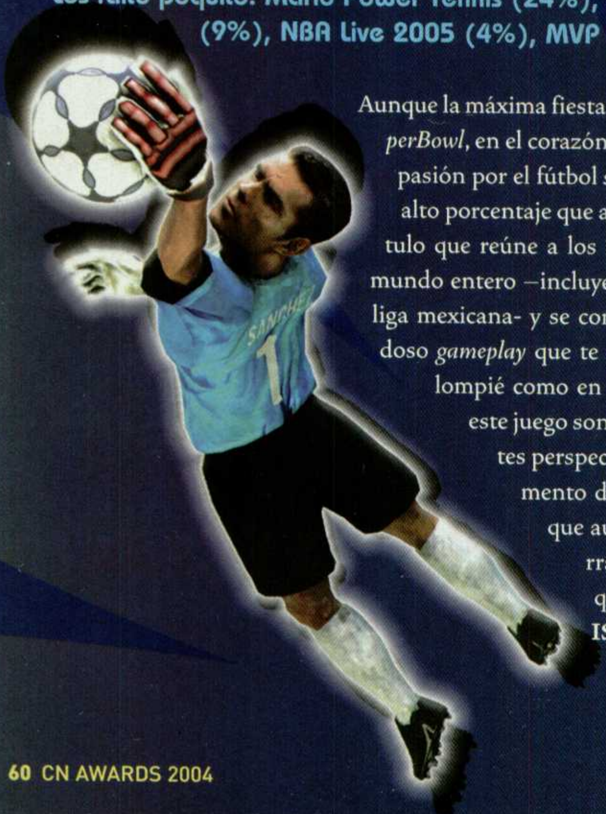
Les faltó poquito: MGS: The Twin Snakes (23%), PoP: Warrior Within (14%), SC: Pandora Tomorrow (13%), Baten Kaitos (10%).



La hermosa cazarecompensas se mantiene en el corazón de los videojugadores, y vaya que le puso una paliza a obras de la talla de **MGS** y **Prince of Persia**; pero, ¿por qué? Desde el NES se ha catalogado como un grandioso juego de aventuras que vino a revolucionar en el GameCube, y ahora en su segunda entrega trae de regreso el *screw attack*, movimiento clásico de **Samus** y que puedes usar en el modo *multiplayer* para devastar a tus cuates. Si no lo has comprado, ¿qué esperas? Es una gran opción que la comunidad de Club Nintendo te recomienda ampliamente.

Mejor juego de deportes: FIFA 2005 (60%)

Les faltó poquito: Mario Power Tennis (24%), Madden NFL 2005 (9%), NBA Live 2005 (4%), MVP Baseball 2005 (3%).



Aunque la máxima fiesta deportiva se la lleva el *SuperBowl*, en el corazón de los latinos se queda la pasión por el fútbol *soccer*; prueba de ello es el alto porcentaje que alcanzó **FIFA 2005**, un título que reúne a los máximos exponentes del mundo entero –incluyendo por primera vez a la liga mexicana- y se complementa con un novedoso *gameplay* que te permite disfrutar del balompié como en la vida real. Lo mejor de este juego son los gráficos y las diferentes perspectivas que ofrece en el momento del encuentro. Lo malo es que aún no han incluido la narración en español, cosa que se elogió bastante en ISSS 2000.

Mejores gráficos: Metoid Prime 2 (35%)

Les faltó poquito: MGS: The Twin Snakes (29%), PoP: Warrior Within (20%), Baten Kaitos (9%), FF: Crystal Chronicles (7%).

Uno de los aspectos más elogiados de **Metroid Prime**, fue el entorno gráfico, el cual se creía difícil de superar; pero los cuates de Retro Studios lo consiguieron y sólo hay una palabra para describirlos: impresionantes. Sin duda las capacidades del Nintendo GameCube se llevaron al límite, para lograr tan asombroso resultado; los gráficos de **Metroid Prime 2: Echoes** no sólo se pueden considerar como de los mejores de la consola, sino incluso de la presente generación. Lo mejor de todo es que no lo son todo en el juego, sino un complemento de su maravillosa historia.

Peor juego del año: Dora the Explorer: SSA (52%)

Les faltó poquito: Thunderbirds (14%), The Incredibles (13%), Duel Masters: IA (12%), Fear Factor: Unleashed (9%).

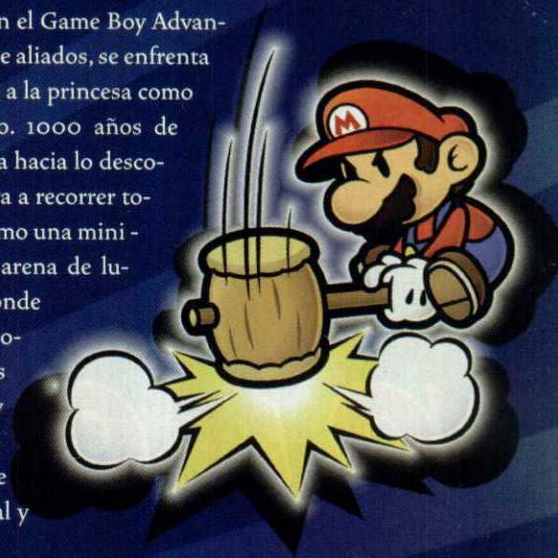
Vaya, ¿por qué no nos sorprende el resultado? Está bien que sea un juego para niños, pero la verdad, los cuates de Imaginengine no le echaron ganas para hacerlo interesante. Un ejemplo; la música es peor que un tono monofónico de celular; ¿y las animaciones? Hemos visto mejores cosas hechas por novatos. En resumen, **Dora the Explorer: Super Star Saga** es un juego malísimo que te aburrirá por lo fácil de las misiones -21 actividades en total- e incluso hace ver a los juegos de las gemelas Olsen, como todo un desafío.



Mejor historia original: Paper Mario 2: The Thousand Year Door (36%)

Les faltó poquito: FF: Crystal Chronicles (33%), Baten Kaitos (12%), Kingdom Hearts: CoM (10%), Second Sight (9%).

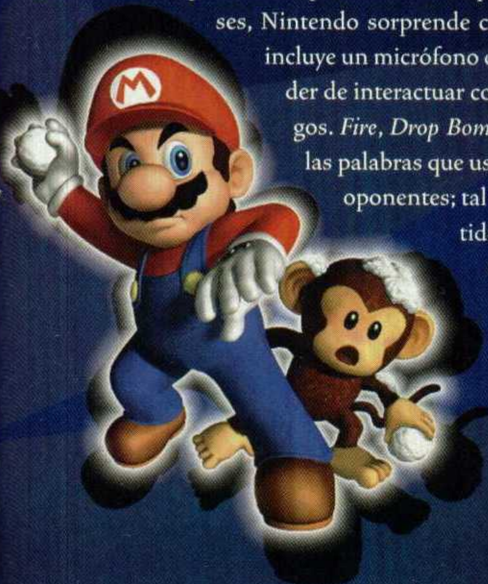
Después de una breve aventura en el Game Boy Advance, **Mario**, junto, con un séquito de aliados, se enfrenta a la nueva amenaza que secuestró a la princesa como pauta para conquistar el mundo. 1000 años de maldad te esperan tras una puerta hacia lo desconocido, en esta misión que te lleva a recorrer toda clase de lugares de fantasía, como una mini - ciudad flotante —con su propia arena de lucha- o el interior de un árbol donde habitan las pequeñas criaturas conocidas como **Punies**. Lo mejor es lo estilizado de los escenarios y modos de combate, además de tener referencias a varios juegos de **Mario**. Lo malo, es un poco lineal y no te costará trabajo terminarlo.



Mejor multiplayer: Mario Party 6 (38%)

Les faltó poquito: TLOZ: The Four Swords (31%), Mario Power Tennis (18%), PSO III: C.A.R.D Revolution (7%), Wario Ware Inc.: MPG (6%).

La fiesta de **Mario** se ha prolongado por seis años. Poco o mucho se fue innovando para evitar que las luces se apagaran y hace unos meses, Nintendo sorprende con la sexta entrega que incluye un micrófono capaz de brindarte el poder de interactuar con tu voz en los minijuegos. *Fire, Drop Bomb* o *Left*, son algunas de las palabras que usarás para combatir a tus oponentes; tal vez no sea lo más divertido, pero al menos es un extra para los que vivimos la pachanga en el Nintendo GameCube, sólo faltan las pizzas, bebidas y ganas de pasar un buen rato con tus cuates para iniciar la diversión.



Mejor actuación de voz: MGS: The Twin Snakes (33%)

Les faltó poquito: 007 James Bond: EoN (26%), Terminator 3: The Redemption (20%), SC: Pandora Tomorrow (11%), Spider-Man 2 (10%).



David Hayter, Rob Paulsen, Paul Eiding y otros talentos más dieron vida a los personajes de **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**, un remake de la obra maestra de Hideo Kojima que saliera allá en 1998 para el PS. La versión de Nintendo GameCube fue codesarrollada por Konami y Silicon Knights (**Eternal Darkness**), mejorando el aspecto gráfico y conservando casi todas las voces del original. Este juego no sólo fue galardonado por la actuación de voz, sino también por su intenso *soundtrack* que te envolvía en la dramática historia; un claro ejemplo es el tema final: *The Best is yet to come*.



Mejor remake: Super Mario 64 DS (36)

Les faltó poquito: Pokémon LeafGreen/FireRed (28%), MGS: The Twin Snakes (18%), FF I & II: DoS (10%), Mega Man: AC (8%).

Sí, la fiebre amarilla es un duro contendiente, pero tuvo que ceder camino al carismático **Mario**, que llegó al Nintendo DS con un digno homenaje al Nintendo 64. Así es, **Super Mario 64 DS** no sólo es un juego basado en el Hit de 1996. Esta nueva hazaña de Shigeru Miyamoto redefinió el estilo de los juegos de aventura, llevándolos a un funcional plano tridimensional, usando la voz de Charles Martinet para dar vida al héroe de Nintendo. En la versión de DS, lo mejor fue la extensa cantidad de minijuegos que aunque sencillos, son muy divertidos; así como el uso del *Stylus* que te lleva a disfrutar una nueva experiencia en tus videojuegos.

lo mejor del año

Personaje revelación: Deoxys (35%)

Les faltó poquito: Sylvia (21%), Sora (18%), Kallas (16%), John Vattic (10%).



¡Contundente victoria de **Pokémon**! Era de esperarse que una de las franquicias clave de Nintendo en los últimos tiempos se llevara un premio. **Deoxys**, como en su tiempo lo fue **Mew**, **Celebi** y **Jirachi**, es uno de los personajes más populares y solicitados de la serie e incluso su aspecto varía dependiendo de la edición de **Pokémon** que poseas -si los quieres a todos, prepárate para un gran reto-. El punto bueno: si lo consigues, serás envidiado por tu grupo de amigos. El punto malo: para capturarlo necesitas el **"Aurora Ticket"**, que sólo puedes conseguir en alguno de los eventos de Nintendo y es complicado para nuestros países.

Mejor adaptación película-videojuego: Spider-Man 2 (49%)

Les faltó poquito: HP: And the Prisoner of Azkaban (24%), Sponge Bob Square Pants: The Movie (17%), Terminator 3: The Redemption (8%), Catwoman (2%).

En el 2003, la estatuilla se la hubiera quedado **TLOTR: The Return of the King**, pero como estos premios pertenecen a lo mejor del 2004, nuestro héroe neoyorquino creado por Stan Lee hace de las suyas para treparse hasta el primer lugar de esta categoría. ¿Por qué? Es una nueva forma de vivir las aventuras del arácnido al estilo **Grand Theft Auto**, con las voces de los actores reales y la simpática narración del multifacético Bruce Campbell (**Evil Dead**, **The Lady Killers**). Lo bueno: reprodujeron la Gran Manzana a detalle. Lo malo: las llamadas de auxilio son bastante repetitivas.



Terminamos la primera edición de los CN Awards; ¿ganaron tus favoritos? Sin duda, con este poll nos dimos cuenta de cuáles son los títulos que más te agradaron del 2004, así que ve preparándote porque el próximo año calificaremos a todos aquellos juegos que están por salir y que seguramente causarán sensación -o decepción- en los próximos meses.

SI NO LE TEMÍAS
A LA OBSCURIDAD
AHORA LO HARÁS








PROTEGE LA LUZ DE AETHER DE LA INVASIÓN DEL DARK WORLD. PREPÁRATE, PORQUE EN UN MOMENTO TÚ ERES EL CAZADOR, Y EN EL SIGUIENTE, LA PRESA. BUSCA UN CAMINO PARA ENTRAR Y PODRÁS ENCONTRAR UNA MANERA PARA SALVAR EL PLANETA. NUEVOS ENEMIGOS. NUEVAS ARMAS. NUEVA OPCIÓN MULTIPLAYER.



Animated Blood, Violence

Sólo para NINTENDO GAMECUBE™

STAR FOX ASSAULT

TIPS

¡Comanda al equipo Star Fox en una de sus misiones más difíciles!



Acción / Aventura

La paz que logró el Star Fox Team después de su estancia en Dinosaur Planet, ha sido interrumpida. Esta vez, la amenaza no es Andross, sino una especie de parásitos espaciales conocidos como Aparoids. Derrotarlos no te será nada sencillo: cada enemigo tiene una manera especial de defenderse, y deberás ser muy observador para encontrar su punto débil. La aventura que estás a punto de vivir lleva consigo un sinfín de emociones y giros inesperados, que te mantendrán al filo de tu asiento todo el tiempo. En los siguientes tips encontrarás estrategias y técnicas para cada uno de los planetas donde te aventurarás, así como varios consejos que te ayudarán a convertirte en todo un miembro del equipo Star Fox.

Fox McCloud

Líder del equipo, posee un gran sentido de la lealtad y responsabilidad; siempre está dispuesto a auxiliar a sus compañeros, no importando que tenga que poner en riesgo su propia vida. Desde que su padre desapareció, siempre ha tenido una gran duda: ¿se encontrará aún con vida? Quizá en esta misión encuentre por fin la respuesta. Sus habilidades especiales son el gran control que tiene con su **Airwing**, además de su valentía, que le permite salir siempre airoso de cualquier dificultad.

Falco Lombardi

Después de su inesperado regreso al final de **Dinosaur Planet**, se ha dado cuenta de que su destino es ser miembro de **Star Fox**. Su pequeño retiro le sirvió para percatarse de que lo más importante siempre ha sido y será el triunfo colectivo por encima del individual; a pesar de que, en el fondo, a él le gustaría ser el líder del escuadrón (para muchos, él es el mejor piloto del equipo), acepta a **Fox** como tal. En la aventura, aprenderá que la paciencia es una virtud, y todo llega a su debido tiempo.

Slippy Toad

Es un excelente mecánico, el genio del equipo; una de sus principales aportaciones es que siempre analiza a los enemigos para encontrar su punto débil. Aunque a veces pudiera invadirlo el miedo, siempre se contagia del arrojo de sus compañeros y supera cualquier situación. Es considerado como la "mascota" del equipo debido a su carácter tan alegre que demuestra la mayoría del tiempo. Nunca se había dado cuenta de lo que representan sus amigos para él, pero está a punto de descubrirlo.

Krystal

Su participación para salvar a **Dinosaur Planet** de la destrucción fue superimportante. La valentía, coraje y decisión mostrados, fueron lo que la han llevado a formar parte del equipo de mercenarios más famoso de la galaxia. El "sexto sentido" del que goza la pone siempre un paso adelante de la situación, además de que disfruta ayudar a sus amigos durante los combates. **Fox** siente una gran atracción hacia ella, pero como suele suceder, la presión del trabajo será el obstáculo que se interpondrá en su relación

Fortuna:
A new enemy



Los secuaces de **Andross** no descansarán sino hasta ver destruido al escuadrón que eliminó a su jefe, por lo que han iniciado una rebelión, liderada por el sobrino del malvado emperador, es decir, **Andrew Oikonney**. El general **Pepper**, no sabiendo cómo detener la invasión, acude a Peppy, para que el **Star Fox Team** entre en acción una vez más. Empezando el nivel, elimina a los primeros enemigos con tiros simples; sigue así hasta que tomes el Twin Blaster; de ahí carga tus disparos y dirígelos a los enemigos que se ubiquen en el centro de las formaciones. Para tirar a las naves grandes, dispárales al círculo rosa que tienen en el centro. Cuando te encuentres con los robots, sólo lánzales una descarga de energía y continúa con disparos normales hasta explotarlos.

Oikonney te aguarda al final del nivel en una nave con forma de chimpancé; eliminarla es de lo más sencillo: sólo dispárale al cristal que está en el centro de sus manos y listo; cuando te quiera dar puñetazos, elévate un poco para esquivarlos. Al derrotarlo aparecerá un insecto gigante (**Aparoid**); envía tus disparos a cada una de sus alas para derribarlo; en cierto momento te arrojará unas rocas: mide bien el momento y muévete de izquierda a derecha para eludirlas. Bien, muy bien: ya has terminado el primer nivel, pero ¿por qué apareció **Pigma**? Eso lo sabremos más adelante.





Casi al final, verás unos enemigos que aparecen de la nada; aquí lo que debes hacer es apuntar a donde veas que se concentra energía, y justo cuando aparezca la nave, dispárale. En resumen, no te costará mucho pasar esta parte. Al llegar al planeta, centra tu ataque en la parte media de la pantalla; si bajas mucho, cuídate de los enemigos que salen del río. En el bosque, Falco necesitará tu ayuda, así que mantente pendiente; inmediatamente después, desciende un poco para que termines con unos molestos tanques. En las líneas móviles, tírale a los tanques para que obtengas el disparo azul; ahora, pasando la primera puerta, habrá muchos robots que te lanzarán con misiles: atácalos tratando de hacer hits, es decir, que de un disparo acabes con varios.

Katina:
Frontier Battle

Ya conociste un poco de la historia de los **Aparoids**, pero aún quedan muchos misterios. En esta escena, tienes que infiltrarte en una base, pero deberás hacerlo a pie; de donde inicias, avanza derecho hasta encontrar la *Machine Gun*, elimina unos cuantos enemigos y aparecerán unos puntos rojos en tu radar; son enemigos especiales; elimínalos con tu nueva arma o cargando poder en tu *Blaster*. Al terminar, surgirán ocho blancos más que eliminar, pero ahora contarás con el **Landmaster**. Para hacerlo, guíate con el radar y los encontrarás. En la penúltima parte de este nivel, deberás destruir una especie de minas que atraen más **Aparoids**, en total ocho; siete se encuentran en el exterior y no tendrás problemas para hallarlos, pero uno está dentro de la base central; elimina al blanco de la puerta para abrirla y tener acceso al elevador.



Dentro de la base, usa la *Machine Gun* para terminar con los **Aparoids**, ya que son muchos, y si usas el *Blaster* te costará mucho más trabajo. Al finalizar, detectarán un nuevo target que debes destruir. Se encuentra al aire libre. Si tienes problemas al subir las plataformas, destrúyelas con tu *Blaster*. Ahora sí, viene lo emocionante: ha llegado un **Aparoid** gigante con forma similar a la de una araña, y el cual es preciso que elimines para obtener un **Core Memory**, que contiene información valiosa para descubrir cómo terminar con su especie. Es vital que tengas el Landmaster para cumplir tu objetivo, así que si no lo posees, debes esperar un poco y **Peppy** te enviará uno: localízalo y dirígete hasta el enemigo; ahora sitúate debajo de él y dispárale con todo a la esfera rosa en su cuerpo; luego de unos cuantos tiros se "agachará": aprovecha la oportunidad y sube a su "cabeza"; ahí carga energía y lánzala cuando se abra la coraza que resguarda otra esfera rosa; con dos veces que repitas la jugada será más que suficiente para vencerlo. Desafortunadamente, todo tu esfuerzo será en vano, porque **Pigma** robará el **Core** del enemigo y deberás seguirlo a otro planeta.





Sargasso Space Zone: Hostilities Revisited

En este nivel, debes tomar el control de una estación espacial, y tu primer objetivo será eliminar seis blancos predeterminados que se encuentran dentro de la base. Esta primera parte de la misión la realizas sin ningún tipo de transporte, pero no te hallarás solo: **Slippy** estará contigo para ayudarte. Para encontrar rápidamente los blancos, sigue los puntos rojos en tu radar; los enemigos aquí pueden ser algo molestos; evade sus ataques presionando L y derecha o izquierda en el *Stick* para que ruedes. Cuando hayas destruido los primeros cuatro blancos, sube a lo más alto del escenario y encontrarás un elevador en la torre; sube a él para dar con los dos blancos restantes.



Los problemas continúan: **Star Wolf** ha llegado para hacerte la vida imposible; regresa al hangar y toma tu **Airwing** para hacerle frente a este equipo de mercenarios. La técnica que debes seguir para encargarte de ellos es la siguiente: primero ubica a cualquiera de los tres integrantes de su agrupación; ahora carga energía y no la dispares sino hasta que estés muy cerca, ya que de lo contrario tu ataque se perderá. Cuando te veas "perseguido" por una nave o por algún misil, presiona hacia delante en el *Stick* y C para evadirlo; recuerda que si necesitas energía, en algunos meteoritos encontrarás robots que, si destruyes, te dan aros plateados.





Desconcertante, **Pigma** ya no es parte de **Star Wolf**; pero si es así, ¿qué interés tiene en el **Core Memory**? ¿O estará siendo controlado por alguien más? Para descubrirlo, debemos seguirlo a un planeta de clima inhabitable llamado **Fichina**.



Juegos anteriores

Star Fox (SNES) –1993-

Pocos juegos han sido tan revolucionarios en su época, como lo fue el primer **Star Fox** en el Super Nintendo. En aquellos años Nintendo buscaba nuevas técnicas para brindarnos mejores experiencias en su consola de *16-bit*, y fue así como nació el **chip FX**, capaz de desplegar gráficos poligonales en 3D como nunca se había visto en sistemas caseros. De hecho, por si no lo sabías, el nombre del título está basado en las iniciales de aquel legendario chip. El control también fue punto clave para el éxito del juego, al igual que la música, que era simplemente extraordinaria; pero lo que sin duda fue lo más destacado de esta aventura, fue el nacimiento de varios personajes que se ganarían de inmediato un lugar en el corazón de los jugadores, siendo el consentido **Fox McCloud**.



Star Fox 64 (Nintendo 64) –1997-

Sencillamente uno de los mejores juegos de la generación pasada. Nintendo sabía que los shoters convencionales ya no eran tan atractivos como a principios de la década, por lo que tenía que agregar algo extra, y ese "algo" fue la manera en la que eliminabas a los enemigos; podías destruir a varios de un solo disparo, lo que en cuanto a *gameplay* se convertiría en la mejora más notoria. Nuevos personajes fueron creados para esta aventura, como el escuadrón **Star Wolf**, enemigos eternos de nuestros héroes, o **Bill**, antiguo compañero de **Fox**. Mención aparte merece el divertidísimo modo multiplayer, donde hasta cuatro jugadores podían competir en diferentes arenas combinando armas y transportes del modo de historia.



Star Fox Adventures: Dinosaur Planet

(Nintendo GameCube) –2002-

La versión más polémica de todas es sin duda ésta; la idea de bajar a **Fox** y compañía de las naves, para recorrer planetas enteros, no tuvo la aceptación debida. Todos querían ver una nueva misión, pero con las **Airwings**; a pesar de todo, el título no es para nada malo; es uno excelente de aventuras, pero nada que ver con el estilo clásico de la serie. La historia del juego es muy buena, sobre todo el final, que te deja con el ojo cuadrado; en cuanto a personajes, la revelación fue **Kristal**, quien ahora en **Star Fox Assault** ya es parte del equipo principal.



Fichina: Into the Storm

Para reestablecer el clima del planeta, hay que destruir tres generadores que se encuentran alrededor del domo central. De donde inicias, da media vuelta y sube al Landmaster; sigue por el puente de la izquierda hasta que encuentres el primer generador; antes de dispararle, elimina a los **Aparoids** que están a su alrededor, pues de no hacerlo se pueden volver un dolor de cabeza. Ahora que ya nada se interpone entre tú y la base principal, dirígete a ella; sólo que tendrás que hacerlo sin el tanque.



Falco ha llegado, pero la misión aún no ha terminado; desde el ala izquierda del **Airwing** de tu compañero, deberás quitar de encima a cuanto enemigo aparezca. Cruzando el primer aro de nieve, voltea hacia la izquierda y abajo verás varios enemigos: acaba con ellos antes de que emprendan el vuelo. Más adelante, al pasar junto a tres árboles, del lado izquierdo hallarás un "generador" de **Aparoids**; destrúyelo sin titubear; a lo largo de la misión encontrarás más de estos aparatos; siempre concentra tu fuego en ellos y deja en segundo término a los enemigos; si no lo haces así, en unos cuantos segundos serás invadido por estos insectos. En la parte final, cuando pases cerca del tercer generador de la torre que destruiste, te van a atacar con misiles; para acabarlos más fácil, mantén presionado el Botón A para que tu "fuego" sea continuo, y con el *Stcik* dirígelo adecuadamente.



Cuando regeneres el clima del planeta, te darás cuenta de que todo era una trampa de **Pigma** y ahora estás en serios problemas; debes resistir dentro de la base hasta que **Falco** pueda ir en tu auxilio. Los enemigos que te tienen cercado son invulnerables a tus disparos, por lo que, para vencerlos, tienes que esperar a que se lancen hacia ti; en ese momento abrirán su armadura y quedarán a tu entera disposición.





Pigma ha vuelto a aparecer, pero antes de encargarte de él, tienes que destruir a un "**Aparoid**" gigante con forma de cilindro. Sus ataques principales son pequeñas criaturas que lo cubren, además de un disparo sumamente poderoso; cuando te ataque con él, simplemente elévate o desciende: no tendrás mayor complicación en ese sentido. Dispara a los enemigos pequeños para que obtengas bombas; ahora espera a que el **Aparoid** gigante abra el extremo por donde dispara, y justo ahí lánzale la bomba; si lo haces bien, sólo lo tendrás que realizar una vez más para eliminarlo.



Asteroid Belt: The Aparoid Menace

Al principio de esta misión cuídate de los asteroides; derríbalos con tu láser para abrirte camino. Adelante, ayuda a **Falco** con algunos enemigos y te recompensará con una bomba que más adelante puede serte de gran utilidad. Una vez que pases a los asteroides controlados por los **Aparoids**, vas a llegar a una parte donde estos monolitos se mueven sin rumbo fijo; para salir de aquí, tienes que ser muy ágil y combinar el freno con el acelerador según te convenga. En la base espacial es donde las cosas se complican un poco y prácticamente la pantalla se llenará de enemigos; aquí te recomendamos que no intentes cargar tu disparo: más bien realízalo rápido y constante mientras giras; este es un buen momento para usar la bomba que ganaste hace un instante.





¿Sorprendido? **Pigma** ha sido "absorbido" por los **Aparoids** y ahora forma parte de una nave gigante. Supera el *shock* y concéntrate en eliminarlo. Su punto débil está en los "tentáculos": dispárales para que se abran; ahora sigue atacándolos hasta que desaparezcan; cuando el rostro de lo que quedó de **Pigma** salga, te va a atacar con un rayo de gran alcance; con ayuda del Botón L y el *Stcik*, mantente girando hacia cualquier dirección para que no te pegue. Ahora, ataca a **Pigma** con todo lo que tengas y completarás esta misión.





Sauria: Reunion

¡Qué curioso es el destino!: sin que lo pidieras, regresarás a **Dinosaur Planet**; los **Aparoids** lo han invadido y ya quedan muy pocos dinosaurios con vida, y a ti te interesa saber el estado de sólo uno, tu viejo amigo, el miembro honorario de **Star Fox, Tricky**. Para restaurar todo a la normalidad, debes destruir los cinco blancos que atraen a los **Aparoids**; camina a la cueva que está enfrente de donde inicias el nivel; antes de entrar elimina al enemigo que está en el río para que obtengas la bazuka. Ahora sí, dentro de la cueva hay una zona central donde puedes tomar varios *items*, así como energía; esta última déjala para cuando ya estés de salida. En los cuartos de la izquierda y derecha encontrarás los primeros dos blancos.



Los siguientes tres están en las pirámides; si decides ir a pie, te costará bastante trabajo; lo mejor que puedes hacer es salir de la cueva y caminar hasta tu **Airwing**; ya en ella, aniquila a cuanto enemigo volador veas; esto te va a facilitar la exploración del planeta. Ahora vuela hacia las pirámides y con tu láser termina con los objetivos; hay una pirámide en la que el blanco se encuentra en el interior; aquí desciende de tu nave, toma la bazuka y desde afuera empieza a dispararle a los Aparoids; una vez que el área esté desierta, entra y completa el nivel destruyendo el último blanco.



Corneria: War Comes Home

El único lugar donde nunca se previó una invasión fue en **Corneria**, y ahora los **Aparoids** ya han tomado control de la ciudad; la única manera de enviar algún tipo de rescate es destruyendo primero unos bloqueadores de señal; en total son seis y para destruirlos necesitas el *Sniper Rifle*. Al iniciar, a tu lado izquierdo toma el rifle y estrénalo en el Aparoid que está justo enfrente de ti, cerca de los edificios. Avanza y en la estructura del lado derecho obtendrás la *Machine Gun*; utilízala para liquidar a los **Aparoids** que estén cerca de los targets.



Las sorpresas no terminan, y esta vez te encontrarás con una no tan agradable como la de **Wolf**: los **Aparoids** se han apoderado del cuerpo del **General Pepper**, y debes enfrentarte a una terrible realidad: terminar con él; así como lo lees, el general que te ha visto crecer, que te ha acompañado en todas tus misiones, está a punto de morir en tus manos; como te menciona **Wolf**, es difícil pero es la verdad; acéptala como tal y termina con el sufrimiento de nuestro buen amigo **Pepper**. No es muy difícil, pero sí un poco tardado debido a su resistencia; cuando te lance proyectiles, destrúyelos de izquierda a derecha, de igual manera para cuando saque unas bolas negras. Al final del nivel, **Peppy** intentará rescatar al general, pero no sabemos si lo habrá logrado.





Cuando logres acabar con todos, **Peppy** te enviará un **Airwing** para que termines tu misión, pero te durará poco el gusto, porque será destruida por los **Aparoids**; y cuando todo está a punto del caos, recibirás ayuda de quien menos te imaginabas: ni más ni menos que de **Wolf**, el **Star Wolf** que ha venido a **Corneria** a auxiliarte; aunque no cantes victoria aún, pues no es que **Wolf** se haya vuelto bueno... lo que sucede es que, según él, nadie más que **Star Wolf** tendrá el gusto de terminar con tus días; de cualquier modo ahora estás sobre el **Wolfstein**, y desde ahí hay que terminar con la amenaza. Al igual que en la escena de **Fichina**, debes aniquilar a todos los **Aparoids**, pero siempre teniendo en mente que lo principal son los "generadores" de estos seres.



Orbital Gate: Incoming

Los **Aparoids** se han dado cuenta de que en una base en el espacio, los estudios para terminar con su existencia están ya muy avanzados, por lo que quieren terminar con dicha base, y obviamente tu misión ahora será proteger la puerta de cualquier **Aparoid** que se aproxime a ella. Comienza sobrevolando por la base mientras terminas con los parásitos; luego de unos minutos, **Peppy** va a detectar la presencia de unos misiles de proporciones inmensas, y como te debes imaginar, tienes que derribarlos. Carga energía en tu láser y cuando estés a una distancia prudente de los proyectiles, lánzala e inmediatamente vuelve a cargar más energía al mismo tiempo que aceleras para llegar al siguiente misil.



Los **Aparoids** han dejado lo mejor para el final: un misil conformado por varias partes; **Wolf** va a aparecer, así que aprovecha que te va a cuidar las espaldas, y ve a la parte de atrás de dicho misil; ahí dispara a la esfera rosa hasta tirar la primea parte que lo conforma; ahora haz lo mismo del lado derecho, y para finalizar ataca a la punta del proyectil y habrás terminado con las aspiraciones de los **Aparoids**. De algo sí estamos seguros: nada de lo anterior hubiera sido posible sin la ayuda de **Star Wolf**. ¿Será realmente tan malvado como él dice? Nosotros lo dudamos bastante.



Aparoid Homeworld: Breaching the Defenses

Los **Aparoids** pueden ser vencidos si se "infecta" a la reina, ya que ella les transmite toda información recibida al resto. Para poder entrar al planeta, necesitas derribar las barreras, pero debes hacerlo a pie. Avanza derecho hasta la primera puerta, entra y toma las escaleras de la derecha; en el piso de arriba se encuentra el primer blanco que debes destruir, pero antes explota las máquinas de color verde con amarillo que se hallan en el cuarto, ya que éstas le dan al blanco un campo de fuerza.

Sal por la puerta de ese mismo piso y camina por el puente, que está lleno de enemigos; para eliminarlos usa la bazuka o las granadas. Sube por las escaleras de la derecha hasta que llegues a la habitación con el segundo blanco, encárgate de él y continúa.





En la parte central del escenario, camina hacia enfrente y verás una puerta morada; "vuélala" y ya adentro baja las escaleras del lado izquierdo, para encontrar el tercer blanco; ahora sube, elimina a los **Aparoids** y en la esquina del lado izquierdo encontrarás algo de energía. Sal y verás un puente, crúzalo y en la siguiente sección destruye al último blanco. Ahora sal, ve a la parte central y toma tu **Airwing**. Se han detectado seis blancos más en los costados de la base: encárgate de ellos con dos disparos cargados de tu láser; al deshacerte de todos, la base quedará lista para la invasión.



La escena más dramática del juego es la que estás a punto de vivir. El campo de fuerza del planeta se ha regenerado; es imposible abrirlo con los láser, por lo que nuestro fiel amigo **Peppy** aparece de la nada con el **Great Fox**, decidido a brindarle a sus compañeros una última esperanza, no importando que para ello tenga que sacrificar su vida. No dejes que el sacrificio de **Peppy** sea en vano... ¡termina con la reina!



Homeworld Core: The Final Battle

El camino ha sido largo; buenos amigos han perecido a causa de los **Aparoids**, pero la oportunidad de cobrar venganza está cerca, y lo mejor es que no estás solo: todos tus compañeros, incluyendo el equipo **Star Wolf**, están contigo. Iniciando la misión, carga tu láser y utilízalo para avanzar hasta la primera pared de cristal, donde vas a obtener el **Twin Blaster**. Más adelante vas a llegar a una serie de túneles donde salen esferas de energía de todos lados; aquí gira para cualquier dirección y dispara tu láser repetidas veces. **Kristal** va a necesitar que la rescates; hazlo y como recompensa te dará un poco de energía, que -créenos- vas a necesitar bastante; en la zona de las barras de color rosa, no te confíes de su ubicación, ya que puede variar en cualquier momento.



Pasando las barras, hay un túnel donde los enemigos literalmente se abalanzarán sobre ti; lo que debes hacer es concentrar la energía de tu láser y dispararla justo cuando los enemigos hagan su formación en el centro; si lo haces bien, la explosión terminará con todos o varios de ellos, y entonces ya no tendrás que cuidarte las espaldas. Ya en la parte final, ten mucho cuidado con las compuertas giratorias y las cuchillas; utiliza el freno y el acelerador para que puedas pasarlos sin que te resten mucha energía; unos instantes después **Wolf** te ayudará a que llegues con la reina de los **Aparoids**.



La reina tratará de bloquearte mentalmente utilizando las voces de tus compañeros absorbidos; pero la mayor sorpresa es cuando habla como tu padre, el legendario **James McCloud**; a pesar de todo, trata de concentrarte en vencer a la reina. Lo primero que tienes que hacer es dispararle a las "escamas" que la cubren: así vas a descubrir una esfera de color rosa; para que termines con ella rápido, mantén presionado el Botón R para que frenes; de esta manera le podrás disparar por un largo tiempo. Cuando destruyas su núcleo, **Fox** le disparará el arma para que se autodestruya, a la vez que envía el mensaje a todos los **Aparoids**. Desafortunadamente, no todo ha salido tan bien y ahora la reina tiene una segunda oportunidad de acabar contigo, pero obviamente no lo permitiremos. Ha cambiado un poco su forma, pero no te impresiones por eso; sólo sigue esta estrategia: dispárale a las esferas rosas de los costados hasta que se cubran; ahora atácala en su cabeza para quitarle la especie de protección que lleva. Si se llega a resguardar de nuevo, repite todo.



Cuando termines con su energía, tendrá una última transformación, algo así como una esfera; presiona lo más rápido que puedas el Botón A y en menos de un minuto habrás terminado el juego.



Star Fox Assault es uno de esos juegos que sólo Nintendo puede crear; cada escena está dotada de una emotividad tal, que te provocará el clásico nudo en la garganta; a través de su sorprendente historia nos da varias lecciones que podemos aplicar en la vida diaria; pero lo más importante es la relevancia que le dan a la amistad, que nos demuestra que cuando los amigos se unen y ponen su voluntad y entrega en lograr algo, siempre lo conseguirán. Cualquier duda que tengas en este juego, mándanosla, así como tus mejores marcas al terminar el juego para la sección Los Retos. ¡Felices retas!



Comienza a despertar a tus vecinos.

Con Star Fox Assault tienes tres maneras de iniciar la batalla: dispara desde tu Arwing Figther, arrasa los terrenos en el Landmaster Tank o enfrenta la aventura a pie. Después prepara el modo multijugador para un gran reto.







STAR FOX® ASSAULT



Fantasy Violence



TOP 10

LOS MÁS RECOMENDABLES



1

Resident Evil 4. No sorprende a nadie que este juegazo se mantenga en la primera posición. Es realmente una obra de arte que se disfruta de principio a fin. Con sus increíbles gráficos, buen gameplay y su envolvente historia, Resident Evil 4 es uno de los juegos más esperados e impresionantes de la actualidad.



2

Mortal Kombat Deception. Otro de los juegos esperadisimos por los videojugadores es sin duda Mortal Kombat Deception. Muchos de los fans de esta gran saga nos quedamos esperando más del Mortal Kombat V: DA, pues en Deception tendremos más personajes, más escenarios y más fatalities.



3

Star Fox Assault. El equipo Star Fox regresa a su género original en esta espectacular aventura en la que tendrás que pulir tus habilidades para poder enfrentar al sobrino de Andross. Súbete a tu Arwing, al Land Master o sencillamente enfrenta a tus enemigos a pie en una gran batalla en tu Nintendo GameCube.



4

Dragon Ball Z: Sagas. Los guerreros Z están de regreso en el Nintendo Game Cube, en un juego bastante bueno que los fans aceptarán de inmediato. Después de tantos títulos de peleas, Son Goku y sus amigos luchan por el planeta en una aventura con mucha acción y batallas legendarias, al estilo Dragon Ball Z.



5

Prince of Persia: Warrior Within. La segunda aventura para el Nintendo Game Cube es mucho más agresiva que la anterior, y mantiene los estándares que han convertido en éxitos a los juegos anteriores. Vive la experiencia de tu vida al enfrentar este reto y lucha enérgicamente contra los poderes de la oscuridad.



6

FIFA Street. Este juego le da un respiro a los videojugadores que están un poco hartos de hacer el trabajo de un entrenador, permitiendo que los más emocionantes partidos callejeros se vuelvan algo espectacular. Este es un juego que recomendamos sin miramientos, especialmente a los fans de este deporte.



7

Wario Ware Twisted! En la séptima posición, tenemos una versión más de Wario Ware, que nos sigue presentando más divertidos microjuegos. Wario Ware Twisted! trae un sensor de movimiento que te permitirá jugar no sólo con los botones, sino incluso con todo tu GBA. Es un juego que debes disfrutar.



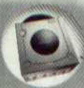
8

Super Mario 64 DS. Este excelente remake del original juego que fue el parteaguas del mundo de los videojuegos en 3D, tiene la tecnología del Nintendo DS. Para disfrutar de esta gran joya, con muchos elementos y modos novedosos que te divertirán en grande. Si quieres ir más allá de Super Mario 64, juégalo.



9

The Legend of Zelda: The Minish Cap. Link debe reducir su tamaño con ayuda de Ezlo, un extraño sombrero con forma de ave, para pasar complejos calabozos y rescatar a la princesa Zelda de las garras del hechicero Vaati. Este es un juego que no puede faltar en la colección de los fans de Link.



10

Mario Power Tennis. En la redacción de nuestra revista siempre nos ha gustado disfrutar de una buena reta en algún éxito multiplayer, y desde que tuvimos el Mario Power Tennis no lo hemos soltado para nada. En MPT usarán poderes especiales para poder cambiar el curso de un partido en segundos.

¡DOMINA LAS CALLES DEL MUNDO CON UN BALÓN!

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS.
DESARROLLADOR: EA BIG.
CATEGORÍA: DEPORTES.
CLASIFICACIÓN: EVERYONE.
JUGADORES: 4 SIMULTÁNEOS.

FIFA Street



Desde hace tiempo, las compañías desarrolladoras de juegos de fútbol (Konami y EA) dejaron de lado el estilo "arcade" que predominó hasta finales de los años 90, para concentrarse en el de la simulación. Obviamente, este cambio trajo consigo muchas mejoras, como el poder realizar jugadas más reales o que tengamos cientos de maneras distintas de acomodar a nuestro equipo en la cancha. A pesar de esto, es innegable que, en ocasiones, los jugadores queremos simplemente divertirnos, sin tener que revisar alineaciones, estados de ánimo de los futbolistas o las tácticas a balón parado; pero, por fortuna, para todos los amantes de la adrenalina, EA Big nos tiene la solución ideal con FIFA Street.

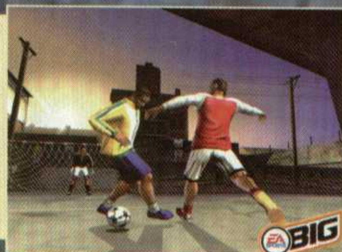
PROPONIENDO NUEVOS ESTILOS

Como ya lo hemos mencionado bastantes veces, lo que rige esta industria es la creatividad; ese talento especial que poseen pocas personas, pero que es capaz de transformar o darle una nueva dirección a algún género ya establecido. En este caso sabemos que EA Big es reconocida por su creatividad; y aunque no fue quien rompió los esquemas al realizar juegos de deportes normales llevados al extremo, ya que antes han existido títulos como NBA Jam, NFL Blitz o Sega Soccer Slam, sí logró darle otro enfoque, uno en el que la espectacularidad es el elemento clave. La serie **FIFA** siempre ha sido una de las más redituables para la compañía canadiense y este año han decidido darle un giro que sea capaz de asombrar a los fans, así como también de atraer nuevos jugadores, que quizá no sean tan diestros, pero que se verán atrapados por su alto nivel de diversión.



LIGERO COMO UNA PLUMA

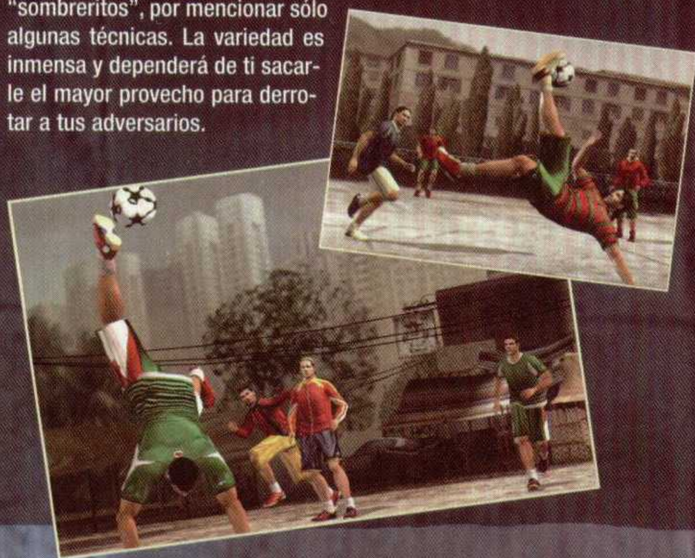
Si algo aquejaba la serie de **FIFA** en los años del Super Nintendo y su primera incursión en el Nintendo 64, era la movilidad. Tu jugador nunca hacía lo que tu querías, y tus disparos o pases terminaban fuera del campo o en los pies del rival; y es que en un titulo de deportes, la movilidad debe ser lo más importante, por lo cual, lo que más nos preocupaba en FS era que ésta no fuera a ser tan buena. Por fortuna, nuestro temor desapareció inmediatamente después de "sentirlo" en movimiento: es increíble lo rápido que te acostumbras al ritmo de los encuentros, además de que el dar pase, tirar o driblar lo realizas de una manera bastante intuitiva; y si a esto le sumas la experiencia que pudieras tener con los juegos de **FIFA**, te sentirás como en casa.





CHILENAS Y TIJERAS

¿Alguna vez has visto un partido de la liga brasileña? Son simplemente espectaculares; todos los jugadores intentan hacer goles de fantasía, como si les dijeran que los normales no cuentan. En cuanto comiences a jugar, haz de cuenta que tomaron toda la "magia" de dicha liga, la compactaron y la metieron en el título. Con decirte que hasta para dar un pase a un jugador que se encuentra a dos metros de ti, lo puedes hacer de "taquito" o de "tres dedos". En cuanto a jugadas a la ofensiva, la cosa se pone muy interesante; imagínate que tendrás diferentes formas de concluirlas, dependiendo de si "tomaste" la pelota de un centro elevado o si fue a nivel del suelo. Las jugadas más comunes serán las "chilenas" o "palomitas"; pero conforme tomes experiencias, podrás realizar el "escorpión" o incluso rebotar la pelota en los muros o los rivales para burlarlos. Las gambetas también juegan un papel importante en el desarrollo del cotejo; mediante movimientos del *Stick* y presionando algunos botones, puedes intentar "túneles" o "sombreritos", por mencionar sólo algunas técnicas. La variedad es inmensa y dependerá de ti sacarle el mayor provecho para derrotar a tus adversarios.



DEFIENDE LOS COLORES DE TU PAÍS

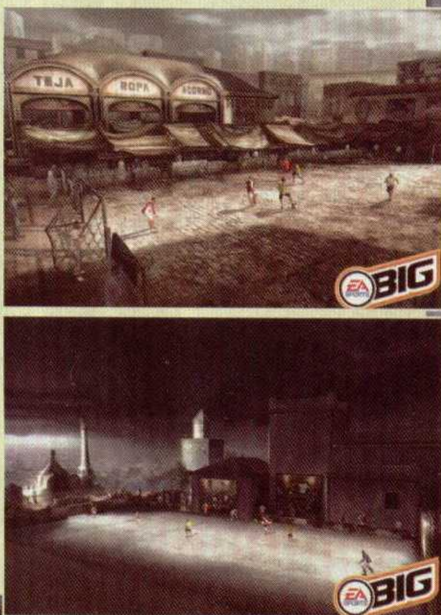
A diferencia de las versiones normales de **FIFA**, en ésta no estarán disponibles las ligas de los diferentes países; sólo podremos elegir de entre selecciones nacionales, y obviamente, al ser un juego extremo, los equipos contarán con tan sólo cuatro integrantes cada uno, muy al estilo de **Soccer Slam**. En el momento en que selecciones equipo, vas a tener que decidir qué jugadores serán los que integren tu cuarteta; así es, puedes escoger de entre un promedio de 22 futbolistas, con lo que, de acuerdo con el rival o equipo que vayas a enfrentar, puedes plantear tu encuentro con elementos de mayor poder ofensivo o defensivo según te convenga. Las selecciones más importantes que aparecen en el título son: Brasil, Alemania, Inglaterra, Francia y, por supuesto, no podía quedar fuera el equipo de México.





CUALQUIER LUGAR ES BUENO PARA JUGAR

La parte de atrás de una unidad habitacional, el desierto, o hasta a las afueras de un mercado, son sólo algunos de los lugares donde se realizarán los partidos. Olvídate de las canchas profesionales: aquí es donde realmente se ve quién es quién con el balón; su tamaño es el de una cancha de fútbol rápido, sólo que a diferencia de éste, el esférico nunca sale del campo; puede rebotar mil veces en la pared o elevarse lo que quieras, pero nunca estará "muerto". Todos los escenarios están ambientados en los países que tienen representación en el juego; podremos ir de las calles de Río de Janeiro, en Brasil, hasta Tepito, en México, pasando por Nigeria o inclusive Ámsterdam, en Holanda.



¡PERO SI ES RONALDO!

En relación con el aspecto gráfico, el título es sobresaliente; se nota que todos los polígonos que se "ahorraron" en la reducción de jugadores y demás elementos extras como el público, los utilizaron muy bien en el modelado de los futbolistas; y aunque sabemos que es una frase muy usada, créenos que los jugadores "ficticios" ahora sí son idénticos a los de la vida real: basta con que veas a **Cuauhtémoc Blanco**, de México, o a **Ronaldinho**, de Brasil, para que te des cuenta de lo que te decimos. Otro punto a destacar es el valor de los personajes: nunca verás la clásica escena donde el balón "atraviesa" al portero; así que te sugerimos que a la hora de los disparos, los coloques lo mejor posible, ya que el más mínimo desvió te puede impedir una anotación.



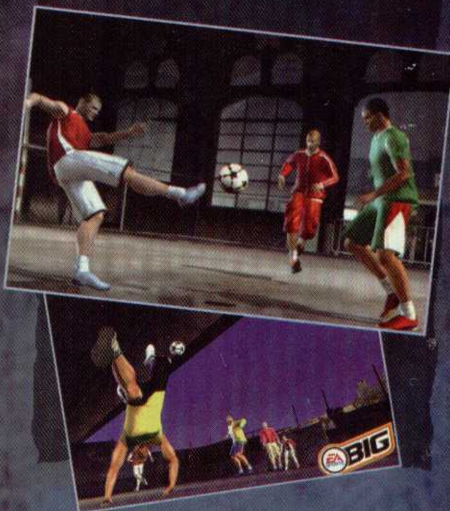
¡MULTIPLICA LA DIVERSIÓN!

Este tipo de juegos se disfruta más cuando lo haces entre cuatro personas, ya que el tener otro compañero en el mismo equipo, hace que te concentres al doble para no defraudarlo, además de que te da la posibilidad de realizar mejores jugadas; por ejemplo, cuando uno de los dos tenga la pelota, el otro puede "moverse sin balón", ya sea para "jalar marca" o para "marcar" el pase. Las posibilidades son bastantes cuando juegas en estas condiciones; lo mejor que puedes hacer es practicar mucho con tu pareja, para que a la hora de "la reta" sorprendan a sus rivales con sus jugadas.



TIROS ESPECIALES

Al igual que otros títulos del estilo como **NBA Jam**, conforme realices disparos o buenos pases, una barra de energía denominada *Gamebreaker*, se irá llenando, y cuando llegue al límite, podrás ejecutar un supertiro casi imparable; de acuerdo como lo hagas, es decir, de qué distancia, altura, etc., recibirás una puntuación muy al estilo de **SSX**, lo que te invita a superarte en cada juego hasta obtener la calificación perfecta.



LOS GRANDES ÍDOLOS SE FORMAN EN LA CALLE

FIFA Street es una de esas agradables sorpresas que nos da de vez en cuando la industria; es un título sumamente dinámico y entretenido, una experiencia fresca que tiene muy claras sus pretensiones: divertirnos. El fútbol siempre ha sido uno de los deportes más populares, por lo que no creemos que tenga problemas en cuanto a aceptación, pero aun así, si no te gusta el fútbol soccer, esta es una buena oportunidad para que expandas tus horizontes: simplemente te encantará; FIFA Street tiene todo para convertirse en uno de tus favoritos, sobre todo para las reuniones con los amigos.



RANKING



Crow 8.5

Si hay **NFL Street** y **NBA Street**, ¿por qué no uno de pambolito? Jugar en canchas oficiales es todo un deleite, pero agarrar un balón y armar la reta callejera no tiene igual; allí podemos -al menos en el juego- hacer jugadas espectaculares que ni el mismo **Ronaldinho** podría imaginarse. Me agradó mucho que escogieran a los seleccionados mexicanos y más aún que tengamos nuestro propio stage de un punto muy conocido del DF. Lástima que no lo hicieron, pero hubiera estado maravilloso que cuatro jugadores participaran al mismo tiempo (en el mismo equipo); sin embargo, así como está te divertirá como pocos.



Master 9.0

Electronic Arts se ha convertido en uno de los desarrolladores de juegos más importantes a nivel mundial; esos tiempos en los que lanzaban juegos "sólo por sacar" han quedado en el olvido, y **FIFA Street** es un claro ejemplo de la nueva actitud de la compañía; es un título muy bueno; tal vez no sea el pionero en juegos extremos de soccer, pero sí es el que mejor ha plasmado la idea. De lo que más me gustó fue la música: es muy pegajosa, y hay desde **hip-hop** hasta **samba**, por lo que en este sentido, no hay queja. La movilidad es impecable, al igual que el apartado gráfico; ¿que más quieres? ¡Salta a la calle y gana la copa!



Panteón 8.5

Los juegos de deporte no son mi fuerte; me desespero mucho al cambiar cientos de opciones como las alineaciones o las condiciones del clima, todo para un partido. Por eso, siempre he disfrutado más de los títulos en los que las reglas se pierden un poco o simplemente no existen, como en **Sega Soccer Slam**, de Nintendo GameCube, y **Looney Tunes B-Ball**, de Super Nintendo, por ejemplo. **Fifa Street** te permite jugar un partidito casi como si fuera en la cuadra de tu casa con tus cuates, sin perder la genialidad del concepto original.



Tocar no es bueno.

O eso es lo que nos han dicho. No tocar... tú mismo, tu nariz, pintura fresca, una espinilla, el jarrón chino de tu abuela. Lo que digas, no lo puedes tocar. Pensamos que está mal. ¿Por qué no debes tocar lo que quieres? ¿Qué pasaría si pudieras tocar lo que juegas? ¿Y si pudieras hacer que algo brinque, dispare o corra con sólo tocarlo? Afrontémoslo: tocar el juego significa controlarlo. Y cuando decimos esto, nos referimos a control con precisión. Un toque correcto y serás el amo del universo. Un mal toque y perderás. Olvida todo lo que te han dicho y repite con nosotros: tocar es bueno.

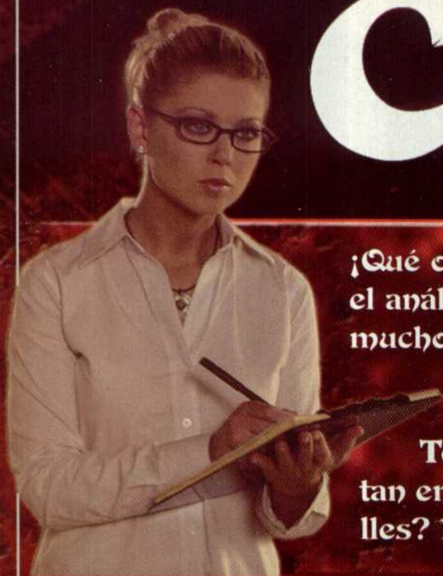
Tocar es bueno.



NINTENDO DS™

control de tacto • chat inalámbrico • control de voz • juego a distancia

el ojo del cuervo



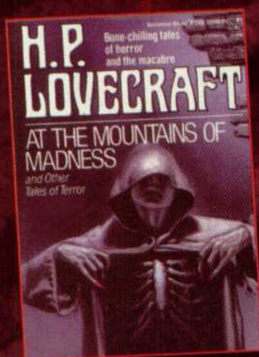
Por Hugo Hernández

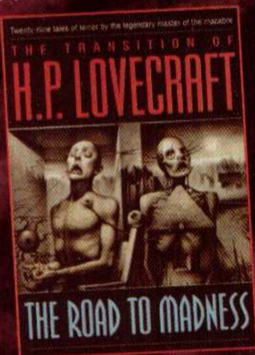
¡Qué onda! Ya estoy de regreso en este breve espacio para traerles el análisis de la próxima cinta de horror: Alone in the Dark. Quizá muchos de ustedes hayan oído hablar de los legendarios títulos de esta serie, iniciada en 1992, y que marcarían el campo de los juegos de terror para dar pauta a otras obras como Clock Tower (1995) y Resident Evil (1996). Hay horrores que se ocultan en la oscuridad, esperando a ser liberados. ¿Quieres más detalles? Pues ponte cómodo y checa lo siguiente.

Alone in the Dark (1992)

Explora los terrores más recónditos de la mente

A principios de la década de los años noventa, los procesadores eran más lentos que el flujo vial del periférico en horas pico... ¡así es! La pobre 486 con sus 4 "megotas" de Ram, fue la cuna para uno de los pioneros del género espeluznante o *"Survival Horror"*: **Alone in the Dark**, título desarrollado por la entonces compañía francesa Infogrames -sí, esa misma que ahora se fusionó con Atari-, que nos transporta a un mundo de fantasía basado en las historias de H.P. Lovecraft; ¿que quién es ese tipo?, pues simplemente un ícono de la literatura de horror y ficción, a quien le debemos libros como **The Call of Cthulhu** (1926), **The Book** (1933) y **At the Mountains of Madness** (1931).



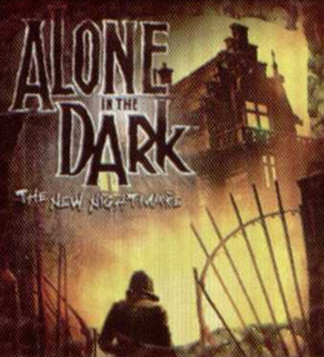


La historia se desenvuelve de forma interesante y nos relata la dura misión de Edward Carnby, un detective que debe esclarecer la misteriosa muerte de Jeremy Hartwood y sobrevivir a las atrocidades que deambulan por las noches de una sombría mansión de Louisiana.

El terror también entra en tu bolsillo

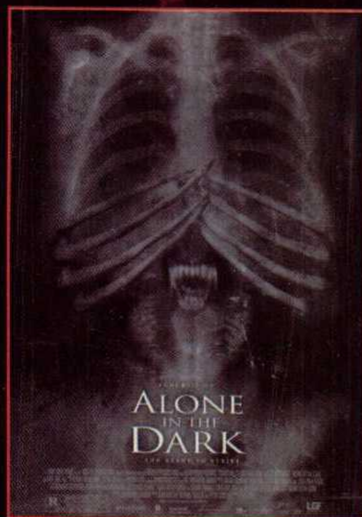
Alone in the Dark: The New Nightmare (GBC, 2001)

Los mismos personajes vuelven al acecho. La historia comienza cuando la guapa arqueóloga **Aline Cedrac** llama por teléfono a **Edward** para informarle sobre su amigo **Charles Fiske**, quien, por cierto, en esos momentos ya había cruzado el famoso "aro de luz" después de su visita a *Shadow Island*. Ahora nuestro intrépido investigador no debe escapar de los demonios, sino que irá en su búsqueda para descubrir los secretos de las tres antiguas piedras de los **Abkani** que, lejos de contar su pasado, tienen la facultad de invocar a un terrible poder de dimensiones inimaginables. Lo destacado de esta versión es que Pochet Studios empleó toda la capacidad del ahora obsoleto GBC para crear los ambientes sombríos que requería la historia. Otro detalle interesante son las batallas, las cuales se llevan a cabo en una pantalla alterna (similar a **Resident Evil: Gaiden**), con el fin de evitar que el juego se trabe en el momento de procesar la información.



Si por alguna extraña razón conservas este juego, ¡quítale el polvo! y vuelve a jugarlo. Quizá así se te haga más interesante la adaptación en la pantalla grande.

De lo virtual a lo real. ¿Un éxito taquillero o correrá la misma suerte que House of the Dead?



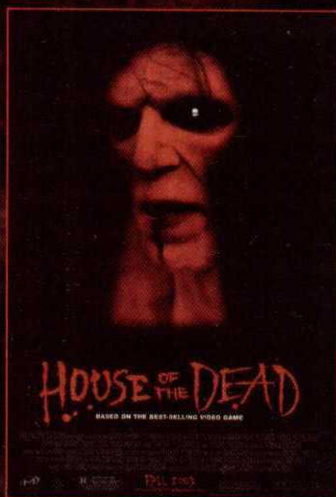
Alone in the Dark (2004, Lions Gate)
Dirige: Owe Boll.
Actúan: Christian Slater, Tara Reid, Stephen Dorff.
Referencias a: Alone in the Dark, Alone in the Dark: The New Nightmare.

Edward Carnby (Slater) es un investigador privado especialista en fenómenos sobrenaturales inexplicables. Sus casos indagan en las oscuras esquinas del mundo, buscando respuestas en los restos ocultos de una antigua civilización de más de 10,000 años, en la que se pensaba que existía un mundo de la luz y otro de la oscuridad –no... no tiene que ver con **Metroid** o con **Zelda**; más que nada es con base en escritos de Lovecraft-. Ahora, el gran misterio de su pasado está por convertirse en el más peligroso caso que haya enfrentado. Con la ayuda de su amiga, la arqueóloga **Aline Cedrac** (Reid), y su acérrimo rival, el agente del gobierno **Richard Burke** (Dorff), **Edward Carnby** pronto aprenderá que el hecho de que no creas en algo, no significa que no pueda matarte.

La visión de Boll envuelve a una sombría organización del gobierno llamada "713" (subdivisión de la NSA que monitorea y se encarga de los fenómenos paranormales, algo así como la Special Unit 2 o los mismísimos X-Files), además de tesoros milenarios y un grupo de demonios que sabrán desearte las buenas noches.







Quizá esperábamos mucho de la película **House of the Dead**, pero la verdad, en cuanto la vimos, nos defraudó mucho por su baja calidad en producción.

Cuando las luces se apagan, el terror comienza...

Sí, así es, pero no creas que tus peores pesadillas se verán reflejadas en la pantalla, sino que en cuanto el cine se quede a oscuras, prepárate para el inicio de una película malísima. El primer susto te lo llevas cuando ves el nombre del director: Uwe Boll, el mismo que hiciera añicos el concepto de "**House of the Dead**" en el 2003. A decir verdad, las primeras tomas prometen que los siguientes 96 minutos serán por lo menos divertidos, pero instantes después se desata una serie de interrogantes y huecos en la historia que te dejará pálido –más si eres fan de los juegos- y pensando: "¿Por qué no me quedé en casa viendo **Don Gato**?". De hecho, la popularidad del filme fue tan alta, que en Estados Unidos sólo alcanzó la penosa cifra de 2.8 MDD en su primer fin de semana; o sea que les costará un poco de trabajo recuperar la inversión inicial.

Por si fuera poco, Uwe Boll también se encargará de dirigir las adaptaciones a la pantalla grande de videojuegos como **Blood Rayne**, **Far Cry** y **Hunter: The Reckoning**. Ojalá ya haya tomado cierta experiencia y nos ofrezca algo decente y no otro fiasco como las dos primeras.

Para aprovechar este breve espacio, les recuerdo que los foros de Club Nintendo ya están listos, y por supuesto, allí encontrarás un espacio dedicado a "El Ojo del Cuervo" para que comentes sobre tus películas, soundtracks, libros o videojuegos favoritos con todos los fans que conformamos la comunidad CN. ¡Entra y exprésate!

Mala o buena, ya tenemos otra cinta que se une a la vasta lista de conversiones de juegos a películas; sin embargo, ojalá que para las próximas adaptaciones le pongan más billetes a la producción para usar mejores efectos especiales que en verdad nos dejen boquiabiertos, así como historias que nos mantengan al filo del asiento. Todavía falta camino por recorrer; múltiples títulos serán adaptados al cine y aquí andaremos para darles el visto bueno. Por lo pronto me despido. Espero que te hayas divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienes dudas, sugerencias o preguntas, envíamelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieres, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, D.F. ¡Hasta la próxima!



killer7™



"Esta es mi primera creencia de que los videojuegos son la más desafiante forma de arte que conocemos".

-SUDA 51, Director, Killer 7



Violencia extrema
Lenguaje fuerte
Temas sugestivos









Limpia tu mente acerca de todo lo que creías saber de videojuegos; olvida las historias infantiles; olvida las predecibles secuelas que nunca toman riesgos; olvida las docenas y docenas de títulos que has jugado y disfrutado por tantos años, y que rápido se van de tu mente.

Un nuevo amanecer está surgiendo.

Estamos cerca de experimentar un evento radical que puede cambiar la manera en la que mucha gente veía los videojuegos. Décadas adelante, cuando los críticos como nosotros y jugadores como tú se sienten alrededor de una mesa a platicar de nuestro pasatiempo, van a tener una nueva referencia antes de Killer 7 y después de Killer 7 y la razón es muy simple.

Jugar Killer 7 es algo único; algo que nunca antes habías hecho.

Esta no es una declaración hecha ligeramente, y no estamos sacudiéndote sólo para obtener tu atención. Killer 7 es un parteaguas, es revolucionario en muchos aspectos. Te frustrará. Te intrigará. Va a desafiar todas tus nociones sobre lo que un juego puede hacer y lo que debería hacer. Es, en esencia, el primer videojuego de arte fílmico, y propone cosas que nadie más se había atrevido. ¿Tendrá éxito?

Quizá, en el final, esta historia se decida.

The 7

Conoce alternadamente al sindicato Smith, la alianza de Smith y los siete asesinos; las personalidades de Harman Smith son diversas y misteriosas. Aprender cómo usarlas es una de las llaves dentro del juego. En versiones tempranas, podías cambiar la personalidad sólo accesando a tu TV, pero ahora puedes cambiar en cualquier momento. Esa libertad, combinada con la habilidad de subir de nivel a tus personajes en diferentes aspectos, te da una mejor prespectiva de la situación.

Garcian Smith



Arma: pistola silenciadora.
Habiidad: revivir a otros.

"Mira, estoy libre. No siento remordimiento al ver un cuerpo muerto".

Dan Smith



Arma: revólver.
Habilidad: tiro colateral.

"Jeez, sigues siendo un feo compañero. ¿Cómo has estado, huh?".

Kaede Smith



Arma: pistola con mira.
Habilidad: crea barreras.

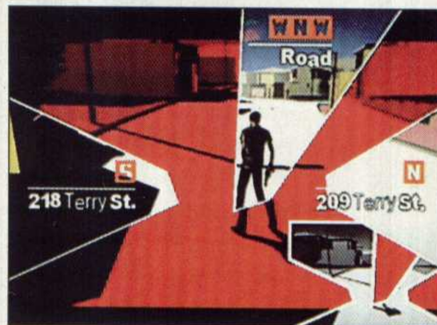
"Cambié mi maquillaje. ¿Lo notaste?".

¡Tíralo!

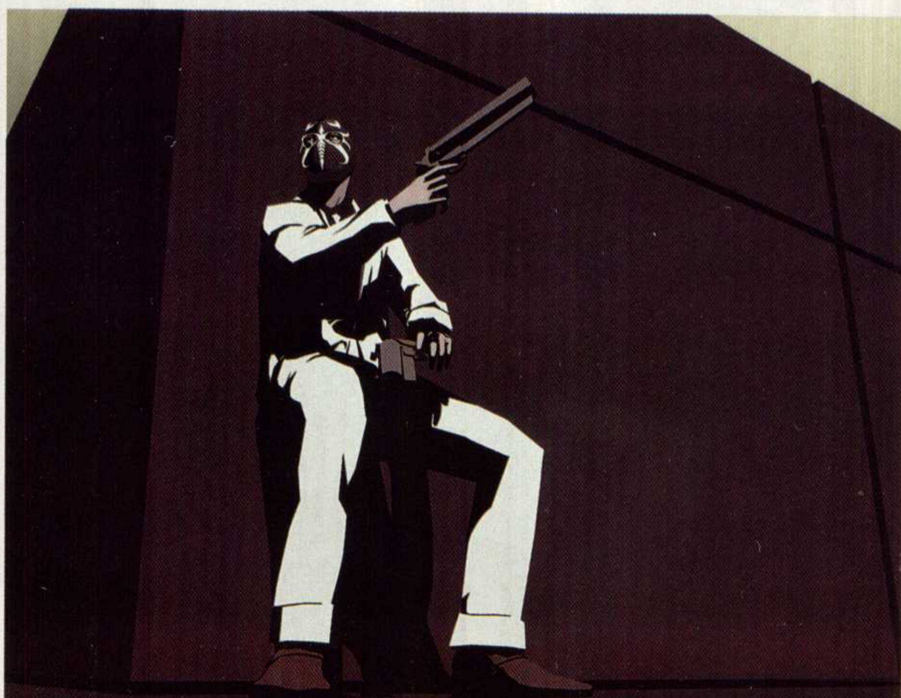
Desde que Capcom mostró el primer video de Killer 7 en el 2003, ha existido una pregunta en nuestra mente: ¿exactamente qué sucede aquí? Bueno, después de jugar un *demo* por algunas semanas y discutir entre todo el *staff*, Nintendo Power finalmente tiene varias respuestas. No te diremos todas -el juego es muy loco, y no estamos seguros de haber entendido todo, y obviamente, no queremos darte *spoilers* meses antes de su lanzamiento-, pero tendrás una mejor idea del juego, después de leer este artículo.

Bueno, iniciemos con lo básico. El *gameplay* consiste en correr a través de locaciones, disparando a monstruos y resolviendo *puzzles*. El movimiento se logra con el botón A.

Lo tienes que presionar para que el personaje (uno de los siete asesinos) corra. La gente ha especulado que el juego se mueve en carriles, y es esencialmente verdad. No tienes control sobre la cámara, además de pocas opciones hacia donde tú vas, pero ocasionalmente puedes tomar rutas alternas. Cuando encuentres una bifurcación en el camino, por ejemplo, tú eliges tu destino con el *Stick* y botón A. Cuando un enemigo aparezca, cambiarás a vista de primera persona y seleccionas tu arma presionando el botón R. Oprimiendo B,







Keven Smith



Arma: cuchillos.
Habilidad: invisibilidad.

"..."

Coyote Smith



Arma: pistola alterada.
Habilidad: abre puertas.

"Tengo que hacer esto o la cólera que llevo dentro no saldrá".

Con Smith



Arma: autopistolas.
Habilidad: velocidad.

"Más adelante. ¡Paz!".

Mask de Smith



Arma: granadas.
Habilidad: lucha libre.

"No soy un monstruo. Es sólo una máscara".

B, apuntarás al enemigo y presionando A dispararás. Si un monstruo se acerca demasiado, explotará y te causará un daño significativo o incluso la muerte. Si **Garcian** es eliminado, el juego termina y debes iniciar desde el último lugar donde salvaste. Si alguien más falla, él o ella pueden ser rescatados y traídos de nuevo a la vida por **Garcian**.

Por otro lado tenemos los *puzzles*. Si crees que los usados en **Resident Evil** eran interesantes, espera que pruebes los que tiene este juego. Estarás escuchando las pistas de audio de una cinta o empujando un tanque petrolero para revelar una cabeza con un anillo dentro; constantemente tocarás tu cabeza. La recompensa por resolver la mayoría de *puzzles* será una rara figura, que es exactamente como suena, una figura, en estado muy viejo.

Entonces, puedes utilizar las figuras como solución para otros *puzzles*. Los anillos mencionados (que tienen varios nombres como *Fire Ring*, *Water Ring* y *Time ring*) también pueden servirte para resolver más acertijos, y probablemente te brinden otro tipo de ayuda. Pero rompiendo el *gameplay* realmente no hace justicia a **Killer 7**, porque ignora los dos aspectos más importantes del juego y por los que lo debemos jugar: la historia y el humor.





Asombroso Anime

El tipo de *look* de Killer 7 no está limitado a los gráficos en *cel-shaded*. El juego también cuenta con al menos 20 minutos de una alta calidad de anime. Y no estamos hablando de un intro a la Baten Kaitos. El anime en Killer 7 es integral a la historia. Las secuencias en los capítulos dos y cinco (titulados Setting Sun and Body Double) fueron dirigidas por Habara Hobuyoshi, de XEBEC Studios, quien ha trabajado en numerosas producciones, incluyendo D.N Angel Series. La secuencia en el episodio tres fue dirigida por Ben Hibbon, de Unit 9, una firma británica que ha ganado varios premios en el campo de la animación.





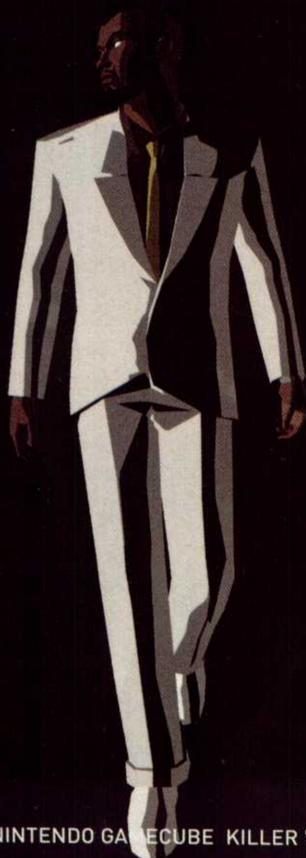
Una entrevista con Suda 51



SUDA 51, el director de Killer 7 ha hecho un nombre para el mismo en Japón por crear envolventes juegos con un estilo distinto. Platicó con Nintendo Power de las personalidades, arte y todas las cosas de un asesino.

NP: Dinos un poco acerca de ti mismo.
SUDA 51: Soy el presidente de Grasshopper Manufacture Inc. y también trabajo como director y guionista. Nací en Nagano, Japón, sede de los Juegos Olímpicos de Invierno en 1998. Este es mi quiceavo año en el negocio de los videojuegos. Los principales proyectos en los que he participado han sido The Silver, Flower, Sun and Rain. Soy el director de Killer 7 y este es mi primer trabajo que saldrá a la venta en los Estados Unidos y Europa.

Encontramos varios detalles comparando Killer 7 con algunas películas como Audition, de Takashi Miike, o Mulholland, de David Lynch. ¿Todo esto fue planeado, o fuiste evolucionando en el proceso del juego?
Hice Killer 7 del mismo modo que he hecho todos mis proyectos anteriores. Grasshopper Games es conocida por sus historias únicas y presentaciones visuales, que es algo que he tratado de imprimir en Killer 7. Era mi plan darle a las personas una interesante experiencia. (risas). Tratamos de darle a nuestros juegos una fuerte personalidad para que se distingan de los demás; no los hacemos bizarros sólo por hacerlos. Realmente respero a Mr. Lynch y Miike como directores; es un honor ser comparado con ellos.



¿Puedes darnos una sinopsis básica del diagrama?
La alianza de **Smith**, liderada por **Haman Smith**, es un grupo de asesinos empleados por el gobierno. **Harman** tiene siete personalidades a su disposición, y las utiliza para lograr sus objetivos antes que el grupo **Heaven Smiles** ,conducidos por **Kun Lan**, lo haga.

¿Cómo creaste las personalidades?
Todo surgió durante una conversación con (el productor) **Mikami-San**. Realmente él me animó a divertirme haciendo un juego que no perteneciera a los estándares actuales, y este pensamiento libre fue lo que hizo posible **Killer 7**.

Killer 7 hace varias declaraciones políticas; ¿esto no es inusual en un videojuego o por qué se hizo así?
No tuve muchas instrucciones de **Mikami-san**, pero una de ellas fue que hiciera este juego con el mercado de E. U.A. en la mente. Esto fue un gran reto para mí, pero al mismo tiempo quería tomar esta oportunidad y llevarla en la misma dirección que mis proyectos anteriores.

¿Existen bastantes significados simbólicos en el juego o los jugadores tendrán que sumergirse para conocer el significado? (Heaven Smile, por ejemplo, podría representar un número X de organizaciones reales terroristas).
Si, hay mucho simbolismo en el juego. Trabajé muy duro para hacerlo; una simple secuencia o sección del juego podría ser interpretada de maneras distintas, pero son metáforas intencionales y coincidencias mezcladas.

¿Heaven Smiles son monstruos o personas? ¿O algo más?
Heaven Smiles son personas a las que **Kun Lan** transformó en violentos seguidores. Implantó tumores a los órganos internos y los efectos los transformaron en **Heaven smiles**.

¿Dónde toma lugar el juego? ¿Es una realidad alterna o sólo algún momento en el futuro?
El mundo de **Killer 7** se desarrolla en el cercano 2010.

Mucha gente ha dicho que los videojueos son la forma de arte dominante en este siglo. ¿Estás de acuerdo? ¿Cómo encaja Killer 7 en esta teoría?
Estoy muy contento de escuchar esa dinámica y positiva opinión. Es mi creencia: los videojueos son la más desafiante forma de arte que conocemos.

Siento que especialmente en América y Europa, la idea de ver a los videojuegos como un arte está en incremento. Desafortunadamente, en Japón el nivel de interés en los videojuegos es muy bajo. Trato de mirar hacia adelante y ver cómo los jugadores reaccionarán respecto a **Killer 7** una vez que lo jueguen. Sería grandioso que se convirtiera en el lider de un nuevo movimiento para ver a los videojuegos como uan forma de arte.

A todos los lectores de Nintendo Power, les agradezco por tomarse el tiempo de leer este artículo Algunas de las preguntas fueron muy difíciles (risas), pero fueron muy bien elaboradas. Espero continuar haciendo originales y únicos como nadie había visto antes; pero también espero que continúen apoyándonos a Grasshopper y Capcom en nuestro futuro..

Paralizado incómodo

Killer 7 es un juego que presenta un humor como nunca antes, y toma algunos temas en exceso perturbadores. Por esa razón, las oportunidades son buenas para que la gente que normalmente no tiene interés en videojuegos, en los próximos meses hable de este título, así que vamos a darles algo fuera de lo común: este no es un juego para niños. No en cualquier sentido, aspecto o forma. De hecho, probablemente no es un juego para algunos adultos. Es extremadamente violento, a menudo profano, y contiene temas como sexo, cultos, secuestro, asesinatos políticos, mercado negro, venta de órganos y guerra a gran escala. Si esperas que los videojuegos te separen del mundo real, te llevarás una gran sorpresa. (Más detalles, en la siguiente página.)

También es un juego que desafiará a los más experimentados jugadores, porque es muy difícil de perfeccionarlo. Nosotros gastamos nuestra primera hora con el título perdiendo, siendo asesinados y tratando de comprender por qué el sujeto de traje rojo nos llamaba *Master* (vean la barra de abajo). Pero el juego es adictivo, y pronto estábamos corriendo y disparando como viejos expertos, completamente inmersos en la vertiginosa carga sensorial. Y hablando de los sentidos, no podemos platicar del juego, sin mencionar esos aspectos. Ellos están en el mundo de **Killer 7**.





Sonido y Furia

Algunos de los aspectos en los que **Killer 7** da vueltas al juego, es mediante el uso de gráficos y sonido. El aspecto cel-shaded de inmediato se separa de otros títulos, y el poco convencional sistema de movimientos brinda a los diseñadores ángulos de cámara muy *cool*. Podrías pensar que el tener la cámara montada en los pies de un personaje mientras él o ella corre, te ocasionaría perderle la pista a un enemigo durante una persecución, pero la verdad es que no puedes ver a los enemigos, pues son invisibles. La única manera de hacer que los monstruos aparezcan, es ir al modo en primera persona y escanearlos al dejar presionado el Botón L. Esto quiere decir que debes confiar completamente en el sonido para saber cuando estés en peligro. Al estar dentro del rango de un monstruo, éste emitirá un chillido. Es de verdad espeluznante y hace de **Killer 7** un juego que debes disfrutar con el volumen alto. La otra experiencia auditiva es igual de extraña. Cuando pasa cerca de un *puzzle* que no estás listo para resolver, vas a escuchar una explosión de una guitarra. Ahora bien, cuando resuelvas un puzzle vas a conseguir el mismo ruido, pero con el efecto añadido de que alguien está deslizando su mano en toda la parte superior de la guitarra. (Vas a escuchar varios sonidos en nintendo.com en los siguientes meses, así que mantén tus oídos bien abiertos.) ¿Sonidos raros? ¿Qué monstruo hace eso? La respuesta está en una sonrisa.

Ayuda a los jugadores

En adición a las siete personalidades y los múltiples **Heaven Smiles**, conocerás a otras personas durante tus misiones en el juego. Samantha tiene un severo problema con su personalidad, cambiando de una enfermera de edad media a un punk con un centelleo en el ojo. **Iwazaru** es un sirviente que aparece a menudo para ofrecerte sus tips respecto al *gameplay*... tal como ellos son. Y **Travis** es un remanente psíquico (un fantasma) y la primera persona del **Smith Syndicate** en ser eliminada. No lo olvidarás.

Samantha



Trabajo: niñera.
Habilidad: salva el juego.

"No había notado que estabas ahí. No necesitas una reservación".

Iwazaru



Trabajo sirviente.
Habilidad: tips y consejos.

"Master. Estamos en un punto muy firmes. ¡Es un mundo de pecado".

Travis Bell



Trabajo: fantasma.
Habilidad: habla sin fin.

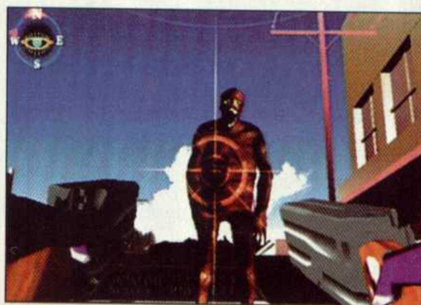
"Vamos a ser honestos aquí. Tú crees que soy un dolor en el trasero, ¿no es así?".



Peleando, la buena pelea

Tus enemigos en **Killer 7** son miembros de un grupo terrorista llamado **Heaven's Smile**. Los **Heaven Smiles** que conocerás en el primer nivel, son desechos humanos (además, purpuras), pero se vuelven más bizarros a medida que el juego progresa. Antes del final, habrás peleado con *Smiles* gigantes de más de diez pies de alto; *Smiles* en espiral que lentamente se enredan en ti, mientras emites un sonido, y *Mithril Smiles* que usan un traje de armadura. Cada misión termina con una pelea con algún jefe, todas con un duelo uno a uno con un compañero disparador que tiene una velocidad imposible, o una chica con una *machine gun* con la que anuncia su presencia antes de eliminarte. Pero como los enemigos se vuelven más inteligentes, el **Smith Syndicate** eleva el reto actualizando sus habilidades.

Cada vez que eliminas a un **Heaven Smile**, recibirás sangre (sí, muy desagradable.) Puedes entonces tomarla para salvar (llamado **Harman´s Room**, hay varios en cada nivel) y accesar al canal de televisión conocido como **The Blood Room.** Hay un doctor que pondrá sangre dentro de una máquina que la transforma en suero, el cual puedes usar para actualizar tus siete personalidades. (Excepto con Garcian, el no puede actualizarse). Cada asesino es calificado en cuatro diferentes categorías, y dependiendo de como suban su nivel, desbloquearás nuevas habilidades como counters, ataques o movimientos lentos.



El guión [como lo entendimos]

El año es 2010. En 1998, los mayores poderes del mundo firmaron un tratado de paz que eliminaría el espectro de una guerra a gran escala, dejando al terrorismo como la única amenaza en el mundo. En un esfuerzo para detener el terrorismo antes de que pudiera iniciar, la transportación aérea fue eliminada y muchos caminos fueron construíidos para conectar las partes este y oeste del mundo. Todo estaba bien, hasta que un grupo terrorista conocido como Heaven Smile bombardeó una nueva arma llamada UN en el 2003, y rápidamente dominó al mundo con miedo. Para combatir la facción, el gobierno de los Estados Unidos, envió al Smith Syndicate. Su trabajo era encontrar a Heaven Smile, eliminar al grupo y restaurar la paz y orden en el mundo. Pero no todo es tan simple como se aprecia desde la superficie. Japón y los Estados Unidos tienen varias diferencias que podrían terminar en una declaración de guerra. Y como la relación entre ambos países se deteriora, Smith Syndicate se encuentra envuelto en un esquema que va más allá de su primer objetivo. Y están involucrdos personajes como un radical líder religioso de nombre Andrei Ulmeyda y un popular escritor de comics, Trevor Pearlharbor. La lucha de poderes entre este y oeste, la verdadera naturaleza de Killer 7 e incluso el destino del mundo libre, estarán en juego antes de que terminen de pasar los créditos.



Entrevista con Hiroyuki Kobayashi

El Sr. **Kobayashi** es uno de los más respetados productores de videojuegos en el mundo. Trabajó en series como **Resident Evil**, **Dino Crisis** y **Devil May Cry**, y su último proyecto es **Killer 7** (**Mr. Mikami**, de **Resident Evil**, es su coproductor). Estamos muy contentos de que nos brindara unos minutos de su valioso tiempo para platicar con nosotros.

NP: SUDA 51 es desconocido aquí en América. ¿Qué nos puedes decir de él?

Kobayashi: ¡Es un genio! Estoy asombrado con todas sus ideas. Tiene un amplio rango de intereses, incluyendo combates, peleas y flores.

¿Planearon Killer 7 como una experiencia bizarra?

No estábamos apuntando a ese sentido. Es como crear el mundo que teníamos en la mente y evolucionarlo hacia **Killer 7**.

Hoy en día el mercado de los videojuegos es manejado por secuelas y títulos malos. ¿Cómo convenciste a Capcom de una oportunidad?

Yo quería hacer un juego con una historia real y profunda, y Mikami-san realmente se involucró con eso. Entonces conocí a Suda-san y las cosas fueron distintas desde entonces.

Mucho en Killer 7 parece no tener sentido con la realidad. ¿Puedes entender toda la historia jugando o hay aspectos posiblemente indescifrables?

Los capítulos en el juego son más que una rara compilación con un inicio y un final. Están todos conectados en algún sentido. Cuando lo termines, los misterios a lo largo del juego se aclararán.

¿Nos puedes dar una sinopsis del guión?

Como jugador, controlas a **Harman Smith**, un asesino con siete personalidades. Tendrás que usar todas, con sus técnicas únicas y armas para vencer a **Kun Lan**. Es una historia de venganza y una terrible complicación en el pasado de dos hombres.

¿Cómo diseñaron las personalidades?

Primero diseñamos los siete personajes. Después, cambiamos a la premisa de un hombre viejo en silla de ruedas quien tiene a todos juntos, cambiando personalidades cuando él quiera.

Killer 7 tira muchos aspectos convencionales (como el movimiento y control de la cámara) por la ventana. ¿Por qué llevaron el juego en una dirección tan diferente?

Fue una idea de **Suda-san**. Él sintió que sería aburrido si fuera un "título convencional".

El estilo de arte como usaron el cel-shaded es asombroso. ¿Cómo decidieron usar ese estilo?



Suda-san ha diseñado este estilo de arte para pasados juegos; creo que **Killer 7** es sólo el resultado de su esfuerzo en perfeccionar ese estilo.

Existe una pistola llamada Killer 7 en Resident Evil 4. ¿De quién fue la idea?

Mikami-san, el director de Resident Evil 4 y productor de Killer 7, lo hizo cuando decidía los nombres de las armas para Resident Evil 4. No tiene relación con alguna pistola en Killer 7.



Se levantó el telón

Es raro descubrir algo que tenga la posibilidad de acoplamiento y división al mismo tiempo, pero **Killer 7** lo ofrece. Este no es un juego para poner a un manojo de vendedores en un cuarto y tratar de ofrecerlo a la población de entre 18 y 24 años para que lo disfruten. Es una única y singular visión; una que muestra qué se puede hacer cuando diseñadores y productores como **Kobayashi**, **Mikami** y **SUDA 51** tienen permiso para ser libres.

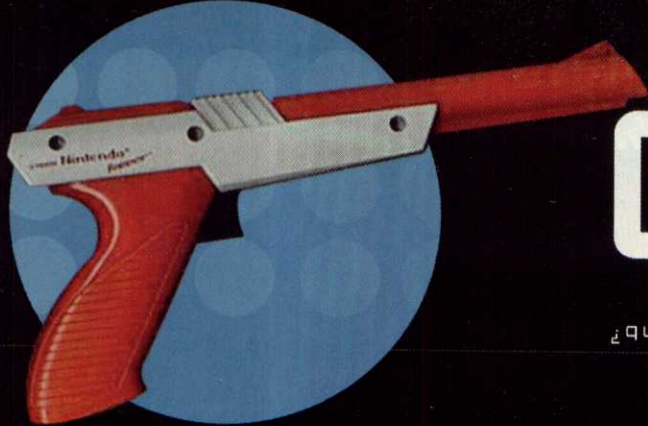
Este julio, los dueños de un Nintendo GameCube podrán verlo por sí mismos.











QHDD...

¿qué hay dentro de...

Los accesorios a través del tiempo?

Por Spot

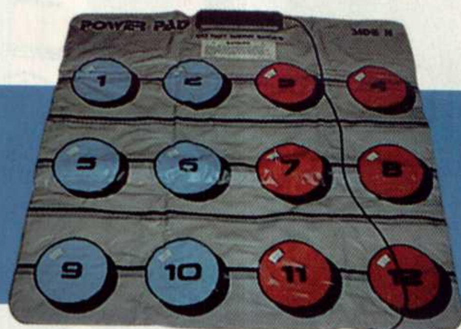
Desde el inicio de los videojuegos, los sistemas han tenido accesorios o periféricos que los hacen más recomendables; aprovechan sus capacidades y en ocasiones nos ayudan mucho. Esta vez recordaremos algunos de los accesorios que usamos alguna vez en nuestros queridos sistemas; no voy a mencionar todos, pero sí los más populares. Espero que les agrade el artículo. Vamos a empezar.

Nintendo Entertainment System (NES)



NES Advantage

Este control ayudaba a los que añorábamos las palancas de los Arcadias. Tenía la opción de Turbo para los Botones A y B, y una opción de Turbo para el Start que servía como "cámara lenta"; claro está que en algunos juegos era totalmente inapropiada.



NES Power Pad

Muchos conocen este aditamento como el "tapete". Este control tenía muchos "botones" que se podían presionar con los pies; era utilizado en juegos como el **World Class Track Meet** (incluido en el Power Set), y el **Dance Aerobics**.

Zapper Light Gun

En este legendario sistema aparecieron varios periféricos y controles radicales. Aunque esta no fue la primera pistola de luz para un juego (la primera salió junto con el Oddysey), esta era muy cómoda y no requería baterías. Hubo juegos compatibles con este accesorio como **Duck Hunt, Hogan´s Alley, Wild Gunman** y otros más. El **Zapper** venía incluido en los paquetes **Action Set** y **Power Set** del NES. La versión naranja era la más común, y la gris la más rara.





R.O.B. (Robotic Operating Buddy)

Este pequeño robot realmente era un control que servía para ciertos juegos como **Gyromite**; al moverlo en ciertas direcciones, podías controlar las acciones en pantalla. Aunque no tuvo el éxito que se esperaba, es recordado con mucho cariño; como muestra, **ROB**, del equipo **Star Fox**, tiene su nombre en honor a este accesorio.

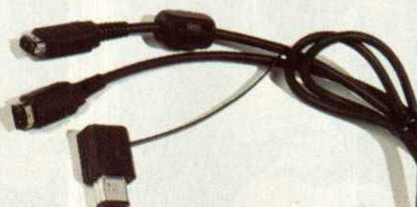
Game Boy



Four Player Adapter

Este adaptador fue muy poco común debido a que conectaba cuatro GB, pero todos requerían de su cartucho. A pesar de todo, el poder competir cuatro amigos en cualquier lugar era muy padre. Uno de los mejores títulos para este accesorio era el **Faceball 2000**, un juego de primera persona con caritas felices.

Link Cable



El genial sistema portátil de Nintendo era muy divertido, y mucho más cuando usabas este cablecito para conectar tu GB con el de un amigo y disfrutar de una buena reta o de un juego doble. El punto malo es que debías que tener el mismo cartucho en cada GB para que funcionara; pero eso era lo de menos. El juego con el que supongo que más se usó es



Game Boy Camera

En el tiempo en el que las cámaras digitales eran menos populares y muy costosas, Nintendo lanzó este gran accesorio que te permitía tomar fotos digitales con tu GB, en blanco y negro, claro. Además traía opciones muy buenas como juegos y edición de animaciones con tus mismas fotos. Se podía personalizar y venía en varios colores.

Super Nintendo Entertainment System (SNES)

Super Nes Mouse



Un control totalmente radical para cualquier sistema fue sin duda el *mouse* para el SNES, que permitía controlar las acciones como si estuvieras en una computadora, con cursor y toda la cosa. El más famoso de los juegos que usaron este aparato (de hecho, es con el que se podía comprar) fue **Mario Paint**, una especie de "paquetería" de diseño gráfico, que te permitía crear música y animaciones sencillas; además, traía un juego de moscas divertidísimo. Otros juegos fueron **Lemmings** y **Troddlers**.



Super Game Boy

Lo que siempre quisimos por mucho tiempo era jugar nuestros títulos de Game Boy en la pantalla del televisor y a color. El Super Game Boy era un convertidor con forma de cartucho de SNES en el que podías meter los cartuchitos del GB y disfrutarlos en la TV, ponerle colores e inclusive tener diferentes marcos. Algunos juegos como **Killer Instinct** y **The King of Fighters 95**, eran compatibles con el sistema y se podían jugar dobles con los controles del SNES, con un solo cartucho. Después Nintendo lanzó el Game Boy Player para el GCN, que soporta hasta los de GBA.

Super Scope



El NES tenía la "pistola" y el SNES la "*bazooka*". Esta pistola de luz tenía la misma función que el Zapper, pero tenía la forma de una *bazooka*; de ahí que todos la llamaran así. Este accesorio era inalámbrico y trabajaba con baterías, es decir, tenía su lado bueno y su lado malo: podías moverte libremente al jugar, pero debías comprar pilas para seguir jugando (aunque el consumo era aceptable). Se empleaba en juegos como **Yoshi´s Safari** y **Battle Clash**. Por cierto, **Mario** usa un Super Scope para atacar en **Super Smash Bros. Melee**.

Muchos accesorios

Obviamente no podemos hablar de todos los periféricos que salieron para los sistemas, pero en otra ocasión estaremos revisando otros menos conocidos y algunos que sólo vieron la luz en el Lejano Oriente. Si tú tienes alguno de estos accesorios, debe cuidarlos porque son verdaderas piezas de colección. Recuerda que puedes enviarnos tus preguntas y comentarios a la dirección de la revista. ¡Hasta la próxima!

¡SOBREVIVE EL MOMENTO MÁS TENEBROSO DE RE4!

4 resident evil®

NADA SE PONDRÁ MÁS ATERRADOR QUE ESTO.

El mes pasado te dimos toda la estrategia que necesitabas para iniciar en la nueva misión de horror de Capcom. Y ahora es tiempo de descubrir los misterios en esta segunda parte de la guía que seguramente te sacará de varios aprietos de la historia.



Sangre
Violencia intensa

1 DISPARA A LAS CAMPANAS

Llegar a la prisión es fácil; lo difícil es salir. Desafortunadamente, para ir más lejos, debes entrar a la habitación de **Garrador** y voltear el *switch* que está a sus espaldas; después convéncelo de dejarte ir sin que te fracture un brazo.



El defecto de Garrador es su deteriorada visión, por lo que sus ataques responden a cualquier sonido que escuche. Apunta a las campanas para lograr que él corra hacia ellas, y después dispara al brote de su espalda. Trata de no correr, o tus pasos llamarán su atención.

2 PROTEGE A ASHLEY

Cuando entres a la cámara con la gran fuente, los monjes malignos bajarán el puente en el agua, evitando tu escape. **Leon** debe trabajar al doble para defenderse y cubrir a **Ashley** mientras ella levanta el puente.



Camina al centro del cuarto para darte una vista completa de los alrededores. Protege a Ashley, pero no te olvides de tus propios problemas. Recuerda que la escopeta es genial para destruir los escudos de madera que algunos enemigos traen.



Cambiar al rifle de francotirador para evitar que los encapuchados se aproximen a Ashley, es útil por dos razones: los disparos en la cabeza usualmente son mortales y si atrapan a Ashley, dispárales en las piernas, evitando que elimines a la doncella por accidente.

3 RATAS DE ALCANTARILLA

Pronto te darás cuenta de que **Salazar** ha interferido tu radio. Las asquerosas alcantarillas son el hogar de algunos insectos realmente horripilantes —arrojan ácido— y que tienen la habilidad de volverse invisibles.



Escucha el chapoteo de los insectos mientras cruzan por el drenaje oscuro; después dispárales con la escopeta cuando veas su silueta translúcida. Si se agotan tus balas, usa las granadas para terminar el trabajo.



Los insectos continuarán persiguiéndote después de que hayas bajado al agua oscura. Mantén tus oídos atentos a cualquier zumbido a tus espaldas (estos animales tienen la habilidad de aparecer cuando menos te lo esperas).

4 PELEA EN LA REJA

Si algo parece demasiado bueno para ser cierto, probablemente lo sea. Conforme te aproximes al tesoro en el pedestal del cuarto pasando el comedor, una reja caerá atrapándote con uno que otro enemigo peligroso.



Rápidamente elimina a los enemigos débiles para liberar espacio del cuarto. En cuanto a Garridor, usa la escopeta para destruir la cerradura de una de las puertas. Prepárate para correr cuando Garridor escuche el disparo. Después de tres disparos, la cerradura cederá.

5 NOCHE DE DAMAS

Finalmente hallaste a **Ashley**, pero aún se encuentran en diferentes situaciones. Guíala a través de unos oscuros calabozos del castillo para que se reúnan con el héroe que se supone vino a salvarla.



Ashley puede estar desarmada, pero no indefensa. Cuando un enemigo se aproxime, toma una linterna cercana y arrójasela. Ten cuidado porque si él se aproxima mucho a Ashley mientras esté incendiándose, ella también arderá en el fuego.



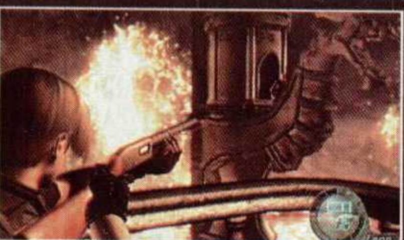
Encuentra la pieza restante del rompecabezas en el manto del cuarto oscuro que contiene el *switch* rojo. Una vez que resuelvas el acertijo, coloca la pieza final para abrir la puerta y tomar la insignia familiar, así como un fragmento de mosaico.



No pensaste que esas armaduras eran de adorno, ¿o sí? Al regresar por los pequeños corredores, prepárate para evadir las armaduras animadas y sus hachas. Presiona los botones de la parte baja de la pantalla para esquivar los ataques.

6 NO TE INCENDIES

Al reunirte con **Ashley**, regresa a la entrada del castillo. De cualquier forma, necesitas desviarte y tomar las piezas de mosaico restantes, si es que quieres llegar más lejos de donde estás.



Los dragones gigantes arrojarán flamas hasta que elimines a los villanos que los controlan. Derriba a los dos primeros con el rifle de francotirador cuando entres a la cámara; después ocúpate del tercer dragón al eliminar a su manejador desde un punto lateral para evadir el fuego.

7 EN BUSCA DE LA COPA

Algunos huéspedes malditos han prolongado su bienvenida en el ala residencial del castillo. Deja a **Ashley** afuera mientras te encargas de los monstruos medievales y tomas el accesorio especial.



Los tenebrosos caballeros no pueden igualar tu velocidad, así que sigue moviéndote. Arroja una granada al centro del grupo; después salúdalos con tu escopeta. Cuida tus municiones, ya que son varios enemigos por enfrentar en este punto.

8 LA MANO DERECHA

Tus pensamientos de rescatar a **Ashley** se han ido temporalmente por un pozo. De hecho, es más que eso. **Salazar** no ha perdido el tiempo y ha enviado un poderoso monstruo para tratar de detenerte.





Cuando actives el poder para el elevador y trates de escapar del cuarto de máquinas, el monstruo aparecerá. Esquiva sus primeros golpes y regresa al tanque de nitrógeno líquido. Cuando se acerque lo suficiente, golpea el tanque para congelar al enemigo; ahora, dispárale tantas veces como puedas antes de que reaccione. Evade al monstruo hasta que la puerta se abra; después viene el proceso con otros tanques en el corredor hasta que el elevador consiga la energía que necesita.



Pon atención en la combinación de botones que aparecen mientras estás en el pasillo –no siempre es la misma–. La bestia te atacará desde arriba, abajo o enfrente, justo en el momento en que menos lo esperes.

9 DOS GIGANTES

Usa el cerebro y no los músculos para eliminar a este par de gigantes.



Cuando los dostitanes aparezcan, sube por la escalera y espera hasta que ellos se posen sobre el centro del escenario; baja por la cuerda y activa el *switch* para que uno de los enemigos caiga en la caldera –si no te sale a la primera, no te preocupes; sube y vuelve a intentarlo.



Ocúpate del segundo monstruo de la forma tradicional –dispárale hasta que caiga sobre sus rodillas; después salta a su espalda y atácalo con el cuchillo hasta que se colapse–. O si lo prefieres, usa un lanzamisiles; con un solo tiro basta para ganarle a la bestia.

10 LOCURA EN LA MINA

El ascenso a la torre te pondrá sobre un carrito de las minas, llevándote a las profundidades del castillo. Tu recompensa es un dije, útil para más adelante.





Quédate en la parte trasera del carrito para mantener la acción al frente y para que la cabeza de los aldeanos vuele con las tablas en lugar de la tuya. Cuando el carrito se detenga entre dos plataformas elevadas, dispara rápidamente en la palanca para continuar el recorrido (los enemigos te atacarán hasta que inicies el movimiento).

11 LOCURA ENORME

La arrogancia de algunas personas. Un retrato, o quizá una modesta réplica, es comprensible, pero una enorme estatua parece algo excesivo. Varios enemigos protegen la monstruosidad.



Salta hacia el *switch* en el centro del pecho de la estatua para lograr que las manos de piedra se muevan. No te quedes por mucho tiempo, o los monjes apuntarán sus flechas con la puntería de Guillermo Tell.



El *switch* en la parte posterior de la estatua causará que los brazos se muevan, permitiendo llegar a todas las áreas que la rodean. Ya sea que trepes en la orilla del extremo distante de la estatua, o le dispares desde un punto distante.

12 LA CIMA DE LA TORRE

Por fin hemos llegado con **Salazar** en lo alto de la torre. Él era bastante feo cuando apareció como un minúsculo intento de villano, pero cuando llegue a su último escondite, se pondrá todavía más grotesco.



Un pequeño gran problema



Usa tu escopeta para dispararle al monstruo tipo planta en su ojo, hasta que baje su defensa. Evita saltar al nivel inferior (hay muchas municiones allí, pero los insectos representan una distracción innecesaria).



Una vez que hayas golpeado varias veces al ojo flotante, la fea cara de **Salazar** se hará presente. Cambia al rifle y dispárale tantas veces como sea necesario antes de que se cierre. Si lo prefieres, usa el lanzacohetes para derribarlo de un solo tiro.

Defiéndete de los ataques de Salazar



Mantente al centro de **Salazar** para esquivar sus ataques. Cuando él use sus brazos, muévete rápidamente. Sus extremidades son destructibles, pero apúntales sólo si tienes suficientes balas; enfoca a los puntos de donde vienen para removerlos.

13 EMBOSCADA EN LA ISLA

¿Buena? ¿Mala? ¿Difícil de moverse en un vestido largo? Aún es complicado decir qué hace **Ada** por aquí, y por qué ella no te lo ha dicho. Por ahora, simplemente agradece su ayuda en la isla donde **Ashley** fue llevada.



La base militar parece tranquila, y de hecho, mientras te aproximas, las sirenas callarán. Regresa al desfiladero por donde cruzaste y espera a que los enemigos se aproximen. Antes de que ellos pretendan saltar, dispárales a las rodillas y míralos caer hacia el océano.



El temible enemigo de la metralleta derribará a todo lo que se interponga en su camino. Usa el terreno para evadir sus disparos; después contraatácalo con granadas y disparos a la cabeza con la escopeta cuando se detenga a recargar. Las granadas incendiarias funcionan bien.

14 ¡ESTÁ VIVO!

Cuando el malvado doctor está fuera, sus brutales experimentos salen a jugar. Los laboratorios de la isla son una zona de juegos para un sinnúmero de asquerosos estudios científicos, y sus efectos secundarios.



Mantén una distancia considerable entre el monstruo y tu escopeta, pues sus brazos pueden estrangularte fácilmente si logra atraparte. Puedes usar la escopeta para decrecer la velocidad de la criatura, pero no será tan fácil derribarla por completo.



Localiza la mira infrarroja en el congelador y equípala a tu rifle. Cuando tengas al monstruo en la mira, serás capaz de ver sus puntos débiles. Destrúyelos uno por uno y pronto ganarás la batalla.

15 BREAK ON THROUGH

Después de saltar al conducto de basura, llegarás a un punto sin salida en un cuarto que contiene una bola de desperdicios. **Ashley** sabrá cómo escapar, pero tú debes ser rápido en los disparos si quieres salir con vida.



Haz que **Ashley** controle la palanca mientras la proteges. Elimina a los gatilleros y luego encárgate de los demás. Si ya eliminaste a los enemigos del suelo, ponte en posición para derribar a los que aparezcan en la puerta superior.

16 REGRESO DE LA MUERTE

Finalmente alguien tiene respuestas. Lo malo es que también tiene un enorme cuchillo. Mientras miras frente a frente a **Krauser**, entérate más sobre el secuestro de **Ashley** y los diabólicos planes de **Saddler**.





El primer encuentro con **Krauser** es más que una elaborada escena de video, pero no bajes la guardia. Durante la confrontación, **Krauser** te atacará con su cuchillo. Bloquea los golpes al presionar la secuencia de botones que aparece en la pantalla.

17 HUÉSPED MALDITO

Si pensaste que lo anterior era pan comido, prepárate para una nueva aventura mientras caminas por una serie de contenedores suspendidos, donde un mutante de inmensas proporciones te tomará por sorpresa.



Las puertas de acero protegen a los botones de emergencia. Para abrirlas, dispárale a las luces verdes como se muestra en la foto. Si por alguna extraña razón te pierdes, no te preocupes; el halo verduzco te mostrará el camino.



Una vez que actives ambos *switches*, tendrás sólo 30 segundos para llegar al siguiente contenedor. No tienes tiempo para pelear con el mutante, así que corre tan rápido como puedas.



Justo cuando pensaste que el monstruo cayó junto con los contenedores, éste reaparece más enojado que nunca. Dispara a los barriles explosivos para dañarlo. Las granadas también suelen funcionar; sin embargo, la mejor opción es la escopeta.

18 KRAUSER

Después de tu último encuentro, **Krauser** no estará contento de pelear mano a mano. Él ha escondido unas piezas de una piedra alrededor de las ruinas, obligándote a buscarlas. **Krauser** tiene en su poder una de ellas, lo que significa que pronto iniciarás una batalla para conseguirla.







Cuando inicie la batalla, tienes la oportunidad de dispararle algunas veces a **Krauser**; de lo contrario, corre tanto como puedas. Cuando él se aproxime, elige tu arma y muévete para evadir sus ataques. Si te arroja una *flash grenade*, puedes moverte libremente, pero ten cuidado, porque tu enemigo tratará de ocultarse en las esquinas.





Antes de conseguir la segunda pieza del mosaico, **Krauser** te atrapará en una sección de las ruinas. Él se quedará en la parte superior y te arrojará varias granadas, así que escóndete y después atácalo cuando él salte a tu nivel. En cuanto se vaya, toma la pieza de mosaico y empuja la estatua para abrir la puerta que bloquea el *switch*.



Krauser enviará unos robots para atraparte. Usa tus municiones para destruirlos, pero aléjate de ellos si no quieres recibir daño por su sistema de autodestrucción.



Después de conseguir la segunda pieza de mosaico, **Krauser** te atacará con su inmenso brazo mutante. Dispárale a las piernas para detener su avance, forzándolo a dejar al descubierto su cabeza, para que descargues tu furia en ese punto débil.

19 ARTILLERÍA PESADA

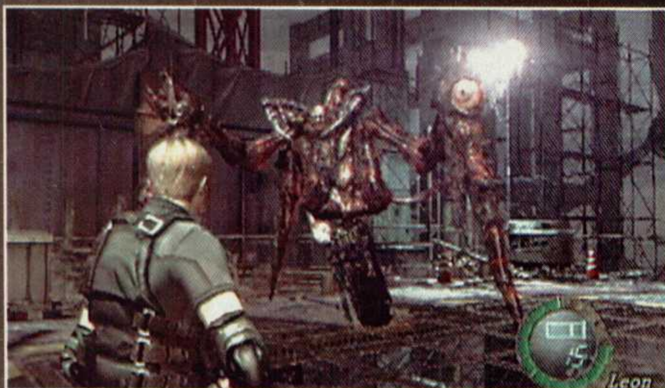
Justo cuando pensabas que todo estaba perdido, la caballería aparece en la forma de un poderoso helicóptero. Es tiempo de la revancha; aprovecha la ayuda de tu compañero y entra a la zona de batalla.



El helicóptero dispara a todo aquello que se mueva, abriéndote camino en este lugar infestado de enemigos. El gatillero eventualmente destruirá la mayoría de los peligros del nivel. Si esperas lo suficiente, tu camino quedará prácticamente despejado.

20 SADDLER

Después de todo lo que has vivido junto con **Ada**, es un buen gesto ayudarla en el momento que lo necesite. Y tampoco tu ayuda será olvidada, **Ada** te auxiliará en tu batalla con **Saddler**, similar a lo que hizo en **RE2**.



Apunta a los ojos que salen de las rodillas del nuevo Saddler. Él se detendrá por un instante, para que aproveches y te subas a su espalda y entierres tu cuchillo; pero ten cuidado, porque cuando reaccione, te sacudirá y arrojará al piso.



Cuando Saddler se aproxime, sube por una de las dos pequeñas plataformas y gira el *switch* para mover el contenedor de la construcción para que apunte hacia él. Con esto le causarás bastante daño, además de aturdirlo por un rato.



Después de que la batalla se ponga al rojo vivo, Ada nuevamente te ayudará. Toma el lanzamisiles que ella te arroja y haz lo mismo que en el primer Resident Evil; lo que Jill o Chris le hicieron al Tyrant.

21 EL ÚLTIMO MOVIMIENTO DE ADA

Cuando tomes el frasco que **Saddler** deja atrás, **Ada** hará su última jugada. No simplemente escapa con la muestra, sino que incluso ella hará explotar la isla en menos de tres minutos. Por lo menos, **Ada** te dará la llave de un *Jet-Ski*, que te estará esperando en el río subterráneo. Sube al vehículo, cruza los peligros y obstáculos, pero mantén el pedal al fondo, porque el tiempo sigue corriendo y cualquier error será mortal.

EL JUEGO TERMINÓ, PERO LA MALDAD HA INICIADO

La mejor parte de terminar **Resident Evil 4** es el chance de hacerlo de nuevo. La segunda vez tendrás la oportunidad de comprar una sorprendente arma —el lanzacohetes infinito, que cuesta un millón de pesetas, pero es el arma perfecta—. También se activa el modo profesional y los trajes alternos para **Leon** y **Ashley**. Cuando termines la misión principal, se abrirán varios minijuegos como *The Mercenaries*, una gran batalla en cuatro locaciones; y el *Assignment Ada*, una misión alterna en la que asumes el papel de la misteriosa chica de rojo.

LOS MERCENARIOS

El objetivo es simple: destruye tantos enemigos como sea posible. Busca los íconos para extender el tiempo de tu permanencia en la arena; después prepárate para la acción.

La aldea



Usa los puntos estratégicos como tejados y segundos pisos para eliminar a los aldeanos sin que te molesten. Los íconos de tiempo suelen estar en las pequeñas casas; no los busques si no tienes una buena ruta de escape.

El patio



Ten cuidado con el Garrador que cuida los alrededores del castillo —guarda unas granadas para enfrentarlo—. Quédate pegado a la pared para evadir los disparos de los francotiradores; ellos están muy lejos de ti, así que no intentes enfrentarlos.

La playa



Los túneles del nivel de la playa pueden ser un tanto confusos, pero te proporcionan excelente cobertura contra los enemigos que portan las metralletas. Usa la pistola tanto como sea posible y ahora la escopeta para los enemigos grandes.

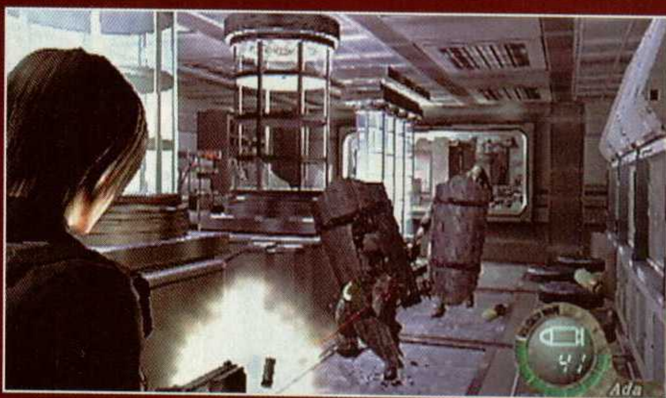
Los muelles



Ten cuidado por los tipos que traen las sierras eléctricas —son más rápidos y letales que otros enemigos que hayas enfrentado—. Saca ventaja de quienes porten dinamita; dispárales a sus manos para que exploten con sus propias armas.

ASSIGNMENT ADA: INVADE, COLECTA Y ESCAPA

Después de la batalla con **Salazar**, **Ada** amablemente te lleva en su bote hacia la base militar. De cualquier forma, ella desaparece antes de que el vehículo llegue a su parada. Cuando termines el juego principal, activarás el *Assignment Ada*; allí conocerás lo que ella buscaba. Infíltrate en la isla y toma las muestras de las cinco plagas. Tu recompensa por colectar todas incluye una revelación del propósito de **Ada** en la base, así como una maravillosa arma para uso en la historia principal.



La paciencia paga



Ada inicia con una limitada cantidad de municiones y sin cuchillo, así que el buen uso de las armas será un factor importante para el triunfo. No hay tiempo límite, tómate el necesario para encontrar la mejor forma de eliminar al enemigo.

Duck and Cover



Cuando los tipos que traen dinamita en sus manos empiecen a hacer su trabajo, ocúltate para esquivar sus ataques. Usa los objetos del escenario, como barriles explosivos, para que se encarguen de los malhechores y ahorres balas.

Sólo para patear



Ada es más ágil y rápida que **Leon**; usa su velocidad para escapar de sus perseguidores, y emplea su poderosa patada para derribar a un grupo de enemigos con un solo golpe.

Puertas útiles



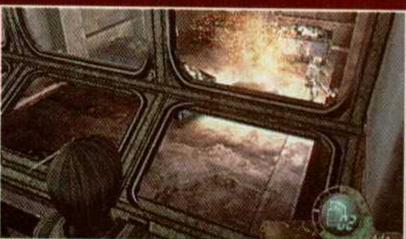
Usa las puertas de seguridad en tu ventaja. Entra en algún cuarto para llamar la atención de un enemigo; después regresa al punto de seguridad y atácalo justo cuando se aproxime a ti.

Arma de largo alcance



El rifle de francotirador de **Ada** es más efectivo en las áreas exteriores (una vez dentro de la zona militar, las armas de largo alcance son básicamente inservibles).

Vidrios rotos



No podrás usar la grúa del pozo de basura de la misma forma que lo hiciste con **Leon**. De cualquier forma, puedes usar el cuarto de control como un punto de ventaja para eliminar a algunos de los peligrosos maleantes, incluyendo al de la metralleta.

TANTAS RESPUESTAS, TANTAS PREGUNTAS

Por fin has llegado al final de **Resident Evil 4**, una de las entregas con mayor acción de toda la saga. ¿Qué le pasará a *Umbrella*? ¿Escucharemos a Ada nuevamente? ¿**Leon** y **Ashley** continuarán su vida juntos? Bueno, tendremos que esperar y ver. Por ahora, nos conformamos con la maravillosa historia que hemos experimentado. ¿Qué esperas? Vuelve a jugar ahora en el modo profesional.

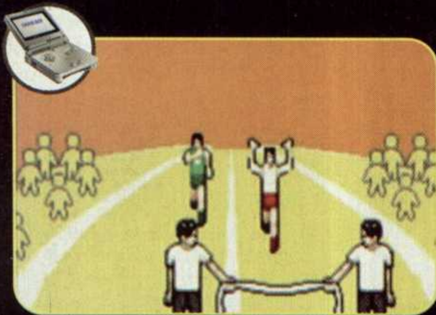


ÚLTIMA PÁGINA
ABRIL 2005

Pues como dicen por allí, todo lo que inicia debe terminar y esta no es la excepción; pero no te preocupes: en unos cuantos días estaremos de regreso para traerte las últimas noticias, reportajes y guías de tus juegos favoritos. Mientras te dejamos con algunos de los títulos que comentaremos en la edición de mayo; así que no te la pierdas por nada del mundo y recuerda que seguiremos con la promoción del CN Poll... ¡no dejes pasar la oportunidad y gana con Club Nintendo!

WarioWare: Twisted!

La locura de los minijueguitos no termina y ahora el desquiciado de Wario no sólo te pondrá a vencer múltiples retos, sino que incluso ahora tendrás que mover el Game Boy Advance como en Kirby Tilt and Tumble —el control responde con el movimiento, mediante el sensor que incluye el cartucho— para vencer los diversos obstáculos. Con esto, la franquicia de Wario Ware se mueve un paso al frente al ofrecer una forma de juego diferente y realmente entretenida. Son más de 200 minijuegos, lo que se traduce en mucho tiempo de sano entretenimiento.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet
www.nintendo.com.mx

Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF

Pokémon Emerald



Aún hay tela de donde cortar para la historia de Pokémon, y en la versión Emerald te transportarás por tierra u océano para competir contra el Team Aqua y el Team Magma que conociste en Ruby y Sapphire. Una de las curiosidades de esta edición es que puedes hacer algo similar a una finta, al mostrar tu ataque, que puede ser falso para burlar a tu oponente. Y por si fuera poco, Nintendo agregó nuevas opciones de batalla que te mantendrán entretenido por un largo rato.

Geist

Por fin, como dice el viejo adagio, "no estaba muerto; andaba de parranda". Geist, el renombrado título de Nintendo, por fin tiene fecha oficial de lanzamiento —después de dos años de espera- y será para este mayo cuando los poderes sobrenaturales recorran los pasillos de tu Nintendo GameCube. Para que te des una idea, Geist es similar a Second Sight, pero maneja una atractiva historia que te involucrará plenamente en el campo de juego; además, tiene un modo multiplayer bastante atractivo que hará que revivas la emoción de jugar una y otra vez al competir contra tus cuates para ver quién es quién a la hora de usurpar cuerpos.



Fe de erratas



En la edición de enero publicamos en el Control de los Profesionales un dato erróneo acerca de la compatibilidad del Nintendo DS con los cartuchos de Game Boy y Game Boy Color, cuando es compatible únicamente con los de Game Boy Advance. Ahora sí se nos fue ese detalle, que no volverá a ocurrir.